

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ

игровой журнал нового поколения №1

**«Герои Меча
и Магии 5:
Повелители Орды»**
Орки идут

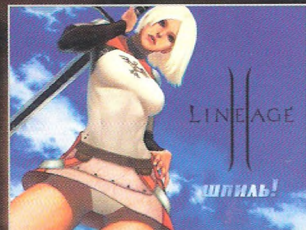
Halo 3
360 эксклюзивов
Microsoft

Far Cry 2
Какие Jungle?
Savan-nah!

DVD 
8,5 ГБ!

*в журналах с DVD-диском

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

Company of Heroes:
Opposing Fronts
FIFA 08
Корсары 3:
Сундук мертвеца
Pro Evolution
Soccer 2008
Obscure 2

Агрессия
Crimsonland
Stranglehold
Prototype
World Cyber
Games 2007
НЛКИ
аниме «Паприка»

www.shpil.com

подписной индекс - 23852



Шалена швидкість підвладна тобі



GSA-H55N/L

20x-швидкісний оптичний дисковод із системою захисту інформації

Найбільша в світі швидкість запису DVD-дисків — 20x. • Система мультizaхисту даних SecurDisk. • Сумісність з операційними системами Windows Vista, Windows XP, Windows 2000, Windows ME. • Функція LightScribe, що дозволяє наносити зображення на зовнішню сторону диска. • Комплект програмного забезпечення для більш комфортного запису.



 Усі власники техніки LG мають право безкоштовно відвідати один з майстер-класів від Студії LG. Детальну інформацію дізнайтесь за телефоном безкоштовної інформаційної лінії LG.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000 • <http://ua.lge.com>

СЛОВО ОЛМЕРА

СОДЕРЖАНИЕ

Вторая часть второй части продолжения

Есть такая старая зоологическая байка из серии про то, действительно ли страусы прячут голову в песок. О том, как в древности пеликаны считались символом самопожертвования. Наблюдая за ними издали, наши предки думали, что мужественные птицы вырывают из собственной груди куски мяса и скармливают их птенцам. На самом же деле, пеликаны склоняли голову к груди в процессе отрыгивания (извиняюсь, конечно) недопереваренной пищи в открытые клювы своих детенышей.

Из этой поучительной истории внимательный читатель может вынести для себя сразу три морали. Первая – фигово, если ты пеликан. Вторая – совсем труба, если ты – птенец пеликана. Ну а третья – не все так чудесно, как кажется на расстоянии.

Мы тут все с вами поражаемся самоотверженности разработчиков, которые рвут в шматки собственную грудь, спеша порадовать нас как можно раньше новыми, чудными релизами. А на деле получаем... ну, в общем, вы поняли аналогию.

Не знаю, связано ли это с падением цен на пиво или с прогрессирующей раскрепощенностью американских женщин, но только разработчики в последнее время все чаще ленятся делать полноценные сиквелы, ограничиваясь косметическим ремонтом и дорисовкой крылышек на капоте у существующих продолжений давно вышедших хитов. Тяп – с десяток новых уровней, ляп – еще пара новых героев, шлеп – и целая сюжетная линия «полнее раскрывающая сюжет». И все готово.

Только в этом номере подобных «продолжений продолжения» как минимум целых две штуки: Half Life 2 – Episode 2 и «Герои 5: Повелители Орды». Нет, все эти игры – отличные! Даже более того. Но... Не знаю как вы, а я чувствую себя плотно отобдавшим птенцом пеликана.

Конечно, сила названия – это мы все понимаем. Но, с другой стороны, судном зовется и то, на чем ходят под парусами мужественные моряки, и та мисочка, куда ходят по немощи старички и старушки. Не забывайте об этом, дорогие читатели.

На этом все. Поливайте домашние растения и не ругайтесь матом. Хотя поводов, конечно, хватает.

By Olmer

Эхо планеты

Игропанорама

2

MegaGame

Halo 3. Триумфальное возвращение

4

Orange Box (Half-Life 2: Episode Two, Portal, Team Fortress 2)

Оранжевое чудо

10

Company of Heroes. Своя компания своих героев: новый междусобойчик формата Hollywood

16

Stranglehold. Вмятку сваренные голуби: магический рецепт Woo-Do!

20

To play or not to play

FIFA 08. Дежавю – странное явление или обыденность мира футсимв?

24

HoMM 5. В гостях у сказки: 300 зеленых спартанцев

28

Корсары 3 – Сундук Мертвеца. [Не]пираты Карибского моря

30

Pro Evolution Soccer 2008. «Про эволюция футбола» vol.2

36

Obscure 2. Страх. Фак! (Страховой факультет тэт-а-тэт)

40

Агрессия. Экспрессия – это ярко, депрессия – это грустно, агрессия – это плохо

44

Великие древние

Crimsoland. Тысячи монстров. Один герой

48

Ждем-с

FarCry 2. Приключения наемников в Попуасии

50

Prototype. Биохимия и как с ней бороться

54

Clubника

World Cyber Games 2007

58

НЛКИ C-S: больше чем просто финал

60

Анимания

Паприка – приправа для снов

62

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтои; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдается российской мовой;
ежемесячно; с 11.01.2001 г.
№ 11 (72), листопад 2007 г.
Выдавец: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Гусленко
Літературний редактор
О. Мальченко
Дизайн та комп'ютерна верстка
О. Заславська

Фотокоордінатор
М. Смоляр
Відділ збуту
Ю. Соколовський
Менеджер з передплати
С. Малишева
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються

і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 30.10.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-6085

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне

виконання несе друкарня «Новий друк»

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 451-48-03.



АВ П. Телеком

офіційний інтернет-провайдер

тел. (044) 238-89-89 www.pstec.com.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,
вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2007

Засновник – С.М. Костюков

Свідцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

матеріали фірм-виробників та матеріали

з сайтів: www.gamespot.com, www.game-

wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852

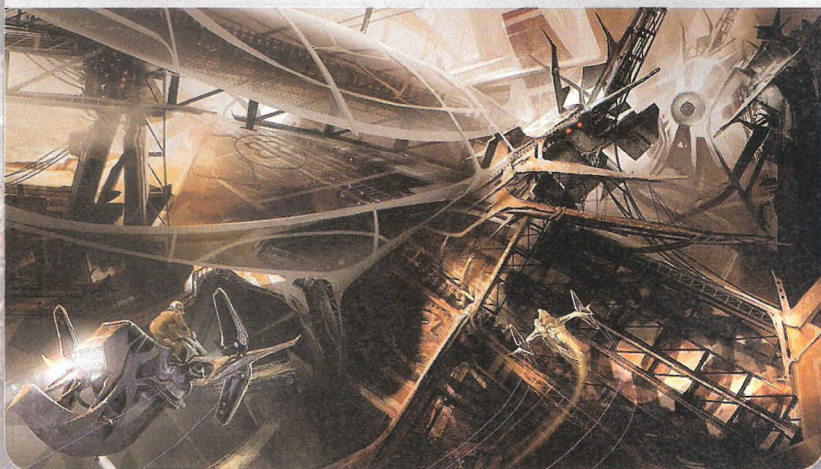
з CD-диском – 01727

Lada Racing

Неугомонным русским разработчикам все же не терпится создать лучший в мире автосим про «Жигули», Рублевку и Красную крепость в центре столицы. На сей раз отличиться решила студия IRS. Ее проект под названием Moscow Racer, кроме моря амбиций, обещает побаловать нас шестнадцатью трассами, плотным трафиком, возможностью срезать углы, съезжать с трассы и соблазном ощутить серьезную реалистичную физику вместе с яростными погонями на собственной шкуре. Удачи!

Фильм Halo будет!

Несмотря на незаглашенные разногласия между 20th Century Fox, Microsoft и Universal Studios, связанные с бюджетом картины, на судьбу экранизации Halo это не повлияет. Гигант компьютерной индустрии активно ищет другого дистрибутора, а подготовка к съемке будущего фильма идет полным ходом.



Художественный фильм Resident Evil: Degeneration

Милла Йовович, благополучно отыгравшая в трилогии «Обитель зла», отправилась на пенсию вязать варежки будущим внукам. А ее место в четвертой части (Resident Evil: Degeneration) займет виртуальный персонаж, отрисованный малярами из Capcom. Весь фильм будет сплошной трехмерной компьютерной анимацией, без единой живой души. В продвижении проекта Capcom поможет Sony



Pictures Entertainment Japan, следовательно, картина поступит в продажу на носителях Blu-ray. А случится это в следующем году.

Осенние покупки EA

Компания Electronic Arts купила одновременно два разработчика: BioWare и Pandemic почти за миллиард долларов. Таким образом, штат EA пополнился на восемь сотен рабочих, а сама компания решила заняться разработкой MMO-игры. Пока же BioWare трудится над Mass Effect, а Pandemic – над Mercenaries 2: World in Flames и Saboteur. Планируется, что треть суммы от совершенной сделки покроется прибылью новых проектов уже в ближайшие годы.



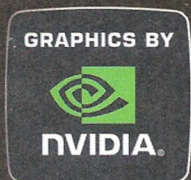
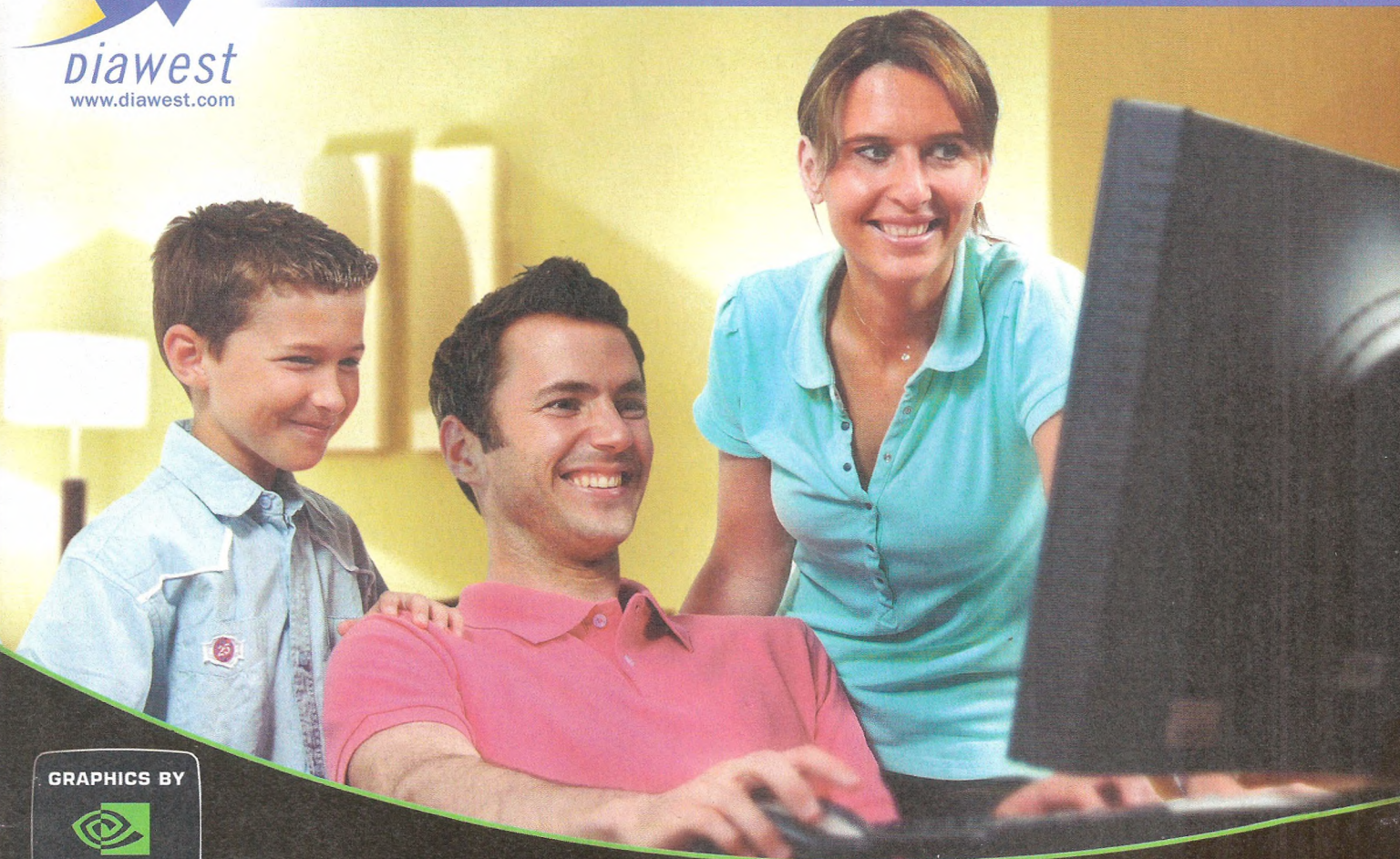
S.T.A.L.K.E.R. 2 для XBOX?

Компания GSC Game World, подарившая миру такие классные игры, как «Казачи», «Завоевание Америки» и S.T.A.L.K.E.R., постоянно следит за тенденциями не только украинского, но и мирового рынка. Вследствие этого, они пришли к выводу, что игры на ПК лишь на просторах бывшего СССР берут на себя более 80% рынка, аналогичный показатель по миру – намного меньше. Консоли действительно очень популярны за рубежом. GSC всерьез задумывается о создании игр на консоли, что является вполне логичным решением, ведь львиная доля продаж их игр происходит далеко не

Демки третьего «Фолла» не будет

Разработчик третьего Fallout, компания Bethesda сообщила, что возможность появления демки самой ожидаемой RPG практически исключена. Это объясняется тем, что воссоздать огромное количество нюансов и особенностей поведения внутреннего мира – весьма сложно. Да и демка с одним-двумя заданиями вряд ли сможет передать всю игровую атмосферу постапокалиптического мира. Зайти в бар или подложить бомбу в каком-нибудь здании да расстрелять толпу мутантов, разве этого достаточно, чтобы внять всю соль Fallout?





НАВІЩО ПОТРІБЕН ГРАФІЧНИЙ ПРОЦЕСОР NVIDIA?

ДІЗНАЙТЕСЬ, ЯК ПОКРАЩИТИ ЩОДЕННІ КОМП'ЮТЕРНІ ЗАВДАННЯ.

ГРАФІЧНИЙ ПРОЦЕСОР NVIDIA – ЦЕ ОДНЕ З НАЙКРАЩИХ ВКЛАДЕНЬ У ПК.

ГРАФІЧНІ ПРОЦЕСОРИ NVIDIA ДОПОМОЖУТЬ ПОКРАЩИТИ ВИКОНАННЯ ПОВСЯКДЕННИХ ЗАВДАНЬ – ВІД РЕДАГУВАННЯ ФОТОГРАФІЙ ДО ПЕРЕГЛЯДУ ФІЛЬМІВ ВИСОКОЇ ЧІТКОСТІ І 3D КАРТ. ВИ НЕ ТІЛЬКИ ОТРИМАЄТЕ ЗАДОВОЛЕННЯ ВІД ПОКРАЩЕНОГО ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА MICROSOFT® WINDOWS™ AERO, АЛЕ Й ЗМОЖЕТЕ НАСОЛОДИТИСЯ ПЕРЕГЛЯДОМ УЛЬТРА-ПЛАВНОГО ВІДЕО ЗАВДЯКИ ТЕХНОЛОГІЇ PUREVIDEO, ПІСКОРЕННЮ ВІДОБРАЖЕННЯ ДЕТАЛІЗОВАНИХ ДОКУМЕНТІВ ADOBE® PDF І ПІДВИЩЕННЯ ЗАГАЛЬНОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ СИСТЕМИ*.

ЗНАЙТИ НАЙКРАЩИЙ МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ПК ДУЖЕ ПРОСТО – ПРОСТО ШУКАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЛОГОТИП GRAPHICS BY NVIDIA.

ПОДРОБИЦІ НА САЙТІ WWW.NVIDIA.RU



Комп'ютер DiaWest
GAME Pro A
(X2 4800+/nForce 550/
GeForce 8600GT/1024/250/
DVD-RW/
Sunbeam чорний

3575 грн.



Комп'ютер DiaWest
GAME Pro I
(C2D E4500/nForce 650i SLI/
GeForce 8600GT/1024/250
DVD-RW/
Sagitta біло-червоний)

3893 грн.

* PC MARK 2006 SYSTEMS BENCHMARK - ПОРІВНЯННЯ ЗАГАЛЬНОЇ ПРОДУКТИВНОСТІ СИСТЕМИ З ІНТЕГРОВАНИМ INTEL GRAPHICS MEDIA ACCELERATOR X3000 (965G) І NVIDIA GEFORCE 7600 GS. ПРОТЕСТОВАНО НА INTEL 3.2GHZ CPU, 1048MB DDR RAM, WINDOWS XP SP1.

© 2007 NVIDIA CORPORATION. NVIDIA, ЛОГОТИП NVIDIA, GEFORCE, QUADRO ТА PUREVIDEO З ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТА/АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ КОМПАНІЇ NVIDIA. СКРІНШОТИ ПРОДУКТІВ MICROSOFT ВИКОРИСТАНІ З ДОЗВОЛУ КОМПАНІЇ MICROSOFT. РЕШТА НАЗВ КОМПАНІЙ ТА/АБО ПРОДУКТІВ Є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТА/АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ВІДПОВІДНИХ ВЛАСНИКІВ.

м. Київ:

пр. Московський, 8 (заезд "Маяк") т. 464-8-465
пр. Московський, 21 т. 545-62-67
Харківське шосе, 55 т. 563-06-68
вул. Гната Юри, 20 (ТЦ "Квадрат") т. 206-0-222
пр. В. Маяковського, 43/2 т. 548-1-548
пр. Московський, 8 (Декор сервіс) т. 468-00-75

м. Київ:

пр. 40-річчя Жовтня, 46/1 т. 259-71-00
пр. Перемоги, 136 (ТЦ "VMB") т. 241-69-31
вул. Опени Теліги, 8 т. 251-11-15
м. Запоріжжя: вул. Ангеленко, 20 т. 64-36-46
м. Дніпропетровськ: пр-т К. Маркса, 92 т. 34-06-04
м. Львів: вул. Наукова, 47 т. 255-00-83

Інформаційна служба DiaWest:

Київ: 8 044 251 11 11, Україна: 8 800 302 302 0
(безкоштовні дзвінки в межах України)

Найбільша спеціалізована мережа магазинів в Україні



Триумфальное возвращение

HALO 3

FPS

www.halo3.com

Разработчик:

Bungie Studios

www.bungie.net

Издатель:

Microsoft Game Studios

www.microsoft.com/games

X360

Многие обладатели консолей нового поколения жалуются, что, мол, они ими не довольны – эксклюзивов, видите ли, мало. Получается, что, разорившись на покупку PlayStation 3 или Xbox 360, игроки не получают ничего супер-крутого, супер-интересного и супер-уникального. Особенно это касается детища Билла Гейтса. Судите сами: Gears of War – бывший эксклюзив – через неделю появится в продаже в ПК-версии, Lost Planet – «отмороженный» эксклюзив – уже давно доступен пользователям компьютеров.

Однако испокон веков у каждой консоли была своя визитная карточка, своя серия игр, которая была популярна исключительно на ней. Так, для Sony это были сериалы Ratchet & Clank и God of War, для Nintendo – цикл The Legend of Zelda, а для Xbox – Halo. И, несмотря на то, что две части последнего выходили и на PC (хоть и с колоссальным временным разрывом от оригинальной версии), основной успех данная серия завоевала у владельцев «шайтан-коробки».

И вот, буквально недавно свет увидел «триквел» саги о похождениях генетически модифицированного бойца в стильном костюме – Master Chief'a. За первую неделю Halo 3 разошелся тиражом более 5 200 000 копий при цене 59,99 долларов за коробку. Компания мистера Г в очередной раз доказала, что её название должно писаться не Microsoft, а Microsoft, получив в свои активы в течение этих самых семи дней ни много ни мало 300 000 000 \$ во всех регионах, где издавалась



Delfics® green

Швидкість вирішує все!

Ідеально збалансована конфігурація
для вимогливих користувачів



ПК Delfics® green
на базі двоядерного процесора

- AMD Athlon™ 64 X2 4200+
- DDR2 2048 MB
- 250 GB 7200 SATA2
- NVIDIA 8500 GT 256 MB
- DVD±RW • карт-рідер



Повний асортимент продукції шукайте у мережах:

 ГігаБайт 8-800-501-1000 www.gb.ua	 Домотехніка 8-800-300-20-20 www.domotekhnika.ua	 City.com 8-044-461-88-75 www.city.com.ua	 Unitrade 8-800-507-70-70 www.unitrade.ua
--	--	---	---

А також: **КИЇВ**: «Сис-Тема», вул. Красноткацька, 59, оф.25, тел.: (044) 501-81-73; «Фотос», вул. Радіщева, 8, тел.: (044) 206-206-9; «Сокіл», Русанівська наб., 20, тел.: (044) 501-77-11; **БЕРШАДЬ**: «Комп'ютери та офісна техніка», вул. Радянська, 18, тел.: (04352) 2-16-59; **ГАЙВОРОН**: «Комп'ютери та офісна техніка», пров. Вокзальний, 2, тел.: (067) 442-70-60; **ЖИТОМИР**: «GIGABYTE», вул. Щорса, 18, тел.: (0412) 22-98-41; «Лілея», Київська, 19, тел.: (0412) 422-377; «ГігаБайт», Ст. Бульвар, 2, тел.: (0412) 421-616; **КИРОВОГРАД**: «ГігаБайт», вул. Преображенська, 3а, тел.: (0522) 35-72-27; **КОНОТОП**: «BIBA-SERVIS», пр. Миру, 15/64, тел.: (054) 477-57-87; **МИКОЛАЇВ**: «Світ ПК», вул. Московська, 37, тел.: (0512) 47-39-33; **ПОЛТАВА**: «Елсіт», вул. Котляревського, 2а, тел.: (0532) 50-15-71; **СЕВЕРОДОНЕЦЬК**: «Барс Трейд», вул. Гагаріна, 95, тел.: (06452) 4-04-44; **СІМФЕРОПОЛЬ**: «ГігаБайт», вул. Гоголя, 15, тел.: (0652) 29-76-95; «Мікролайн», вул. Рози Люксембург, 13/1, тел.: (0652) 600-888; «Мікролайн», вул. Кірова, 78, Домашній Універмаг «Палас», 5-й поверх, тел.: (0652) 511-888; «Платформа», вул. Самокіша, 5, тел.: (0652) 60-2222; **СТАРОКОСТЯНТИНІВ**: «Освіта Плюс», вул. Костянтина Острозького, 13, тел.: (03854) 3-17-84; **СУМИ**: «RostComputers», вул. Воскресенська, 12, тел.: (0542) 60-04-54; **ЧЕРНІВЦІ**: «ГігаБайт», вул. Хотинська, 43 (ТБК «Боянівка»), тел.: (0372) 586-607; **ЮЖНОУКРАЇНСЬК**: «Комп'ютер+», вул. Молодіжна, 7в, тел.: (05136) 5-83-10

 **Відділ оптового продажу: DGTech, м. КИЇВ, вул. Філатова, 1/22, тел.: (044) 568-83-30, 501-60-42**

AMD
Smarter Choice
Разумный Выбор



Сервісна підтримка
ПК Delfics® green — 5 років!

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного сервісного обслуговування.

Зовнішній вигляд техніки, наведений в рекламі, може відрізнятися від реального. Уточнюйте деталі при замовленні.

ПК Delfics® green сертифіковані УкрСЕПРО.

Отримайте детальну інформацію за телефоном гарячої лінії

8-800-501-1000

(шляхом або безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com



третья часть Halo. Для игровой индустрии это настоящий рекорд, побить который сможет разве что мифологический новый Duke Nukem, уже давно ставший притчей во языцех (Если ты веришь в Duke Nukem Forever, то ты автоматически подтверждаешь, что веришь в Бога – за годы с начала разработки игры все остальные уже превратились в атеистов. – Прим. верующего редактора).

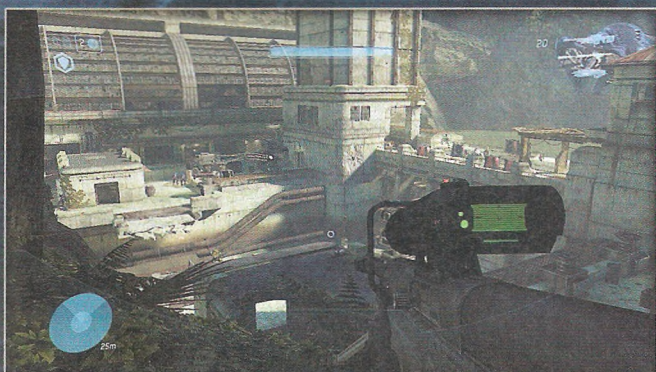
Кроме столь впечатляющей суммы, Halo 3 собрал многочисленные награды и получил высшие оценки во многих изданиях – как онлайн, так и оффлайн. На всемирно известном сайте www.gamerankings.com игра получила рейтинг 93%, заняв пятое по успешности место среди всех игр для Xbox 360. Очень хорошие показатели, не правда ли? Вот и мы так подумали, решив высказать своё мнение по поводу шпильки, и за-

одно проверить, так ли всё хорошо на самом деле.

Герои не умирают

Заключительная часть Halo (Заклучительная? Сомневаюсь, друг мой, очень сомневаюсь. – Прим. верующего редактора) начинается как раз там, где заканчивается Halo 2, спеша расставить все точки над «i». Covenants – жестокая коалиция враждебно настроенных к людям рас – летят в сторону Земли, дабы найти там старинный артефакт под названием Arc. По преданию, его создателями была самая первая раса – Forerunners (в переводе – «Предшественники»). Примечательность Arc заключается в том, что его «отцы» наделили своё творение небывалой мощью – оно может уничтожить жизнь в галактике, а также все Halo – гигантские космические кольца, созданные для борьбы с вредоносными Flood – вселенскими паразитами.

Человеку, не знакомому с первыми двумя частями сериала, всё написанное выше может показаться кошмарным набором слов. Но дальше – больше. Чтобы разрулить ситуацию, за дело берется Master Chief – великолепный боец, герой галактики, многократный лауреат премий за вклад в развитие Microsoft человеческой армии. Этот модифицированный парень облачен в тёмно-зеленый костюм из эластичного металла и носит на голове шлем с желтым забралом (за всю историю серии игрокам так и не представилась возможность увидеть, что же из себя представляет спаситель Земли без доспехов). На его сторону встаёт и предводитель вражеских бойцов – Арбитр, – а также его элитное подразделение солдат. Кроме того, Master Chief активно содействует с сержантом Джонсоном – важной шишкой в обороне «третьей планеты». Вместе они пытаются остановить захватчиков и не допустить катастрофы.





Детально описывать витиеватый сюжет и его многочисленные перипетии мы не будем из-за уважения к вам, дорогие читатели – игра стоит того, чтобы её пройти самостоятельно. Хотя, справедливости ради, стоит отметить, что ни первый уровень, ни последние особой яркостью и динамичностью не отличаются – пресловутые коридорные битвы делают своё дело. Масло в огонь подливают и исключительно тупые напарники под управлением соответствующего AI. Инопланетяне, наоборот, проявляют чудеса смекалки – прячутся в укрытиях, выполняют маневры, работают группами. Радует во всём этом только то, что всегда можно попросить товарищей с Xbox Live! подсобить в уничтожении подонков. Правда, это быстро наскучит – интеллект врагов не настолько хорош, чтобы соревноваться с четырьмя нормальными, вменяемыми игроками, которые не застревают в стенах.

Зато очень порадовали некоторые нововведения в геймплее. Появилось «Снаряжение»: оборудование, имеющие различные функции – оборона, атака и ослепление. С собой можно таскать только один тип этой амуниции, так что в зависимости от ситуации выбирайте, что вам ближе – глушитель радара, регенератор или всасыватель энергии.

Также были проведены некоторые замены в арсенале обеих сторон, участвующих в конфликте. Мало того, что им подкинули новые стволы, так теперь ещё и можно носить с собой огромные пушки (стационарная ракетница, пулеметная турель, огнемет), которые замедляют протагониста, но при этом обладают потрясающей убойной силой. Помимо этого, появились новые средства передвижения, но некоторые из них по управляемости напоминают пятиколесную телегу.

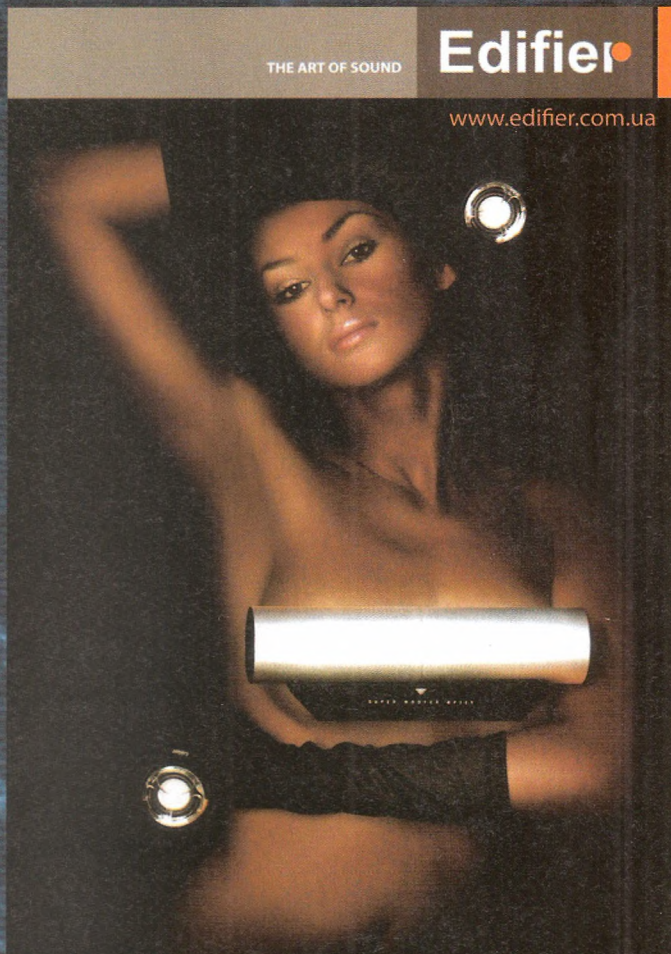
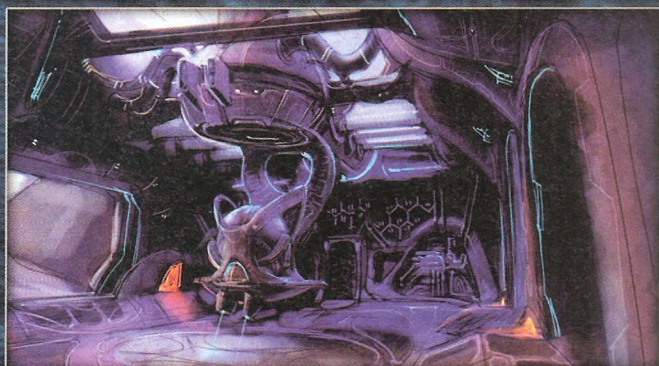
Поля сражений заметно похорошели, хотя всё ещё есть,



THE ART OF SOUND

Edifier

www.edifier.com.ua





куда стремится. Не смотря на то, что от джунглей до ледяных равнин всё выглядит замечательно (особенно при разрешении 1080p),

обилие коридоров удручает – текстуры в них явно отстали от времени. Как впрочем, и некоторые модели персонажей (Не богохульствуй, парень – Master Chief красив и великолепен, его создание было овеяно праведными молитвами. – Прим. верующего редактора).

Чудеса мультиплеера

Всем известно, что серия Halo очень интересна в плане сетевых баталий. И третья часть от этого правила не отступила – новые режимы и возможности сделали своё дело, в результате которого Halo 3 получила приз за лучший мультиплеер выставки ЕЗ, о которой мы писали несколько номеров назад. Так, например, режим Infection на

данный момент не имеет аналогов среди конкурентов – ни в одной игре мы ещё не видели возможности одной команды превратиться в зомби и тщательно гоняться за соперниками, чтобы совершить акт превращения в себе подобных.

К тому же, очень порадовал редактор карт (коих насчитывается 11) под названием The Forge. Он даёт возможность изменить любую локацию практически до неузнаваемости, выставить её на обозрение на онлайн-сервисе Xbox Live! и получить приз зрительских симпатий, вследствие чего карта будет популярна у геймеров.

Также можно записывать ролики многопользовательских сражений, а затем пересылать друзьям и знакомым, чтобы похвастаться своими достижениями.

Вывод

А какой тут может быть вывод? Игра удалась, спору нет. Не зря проводилась столь обширная рекламная кампания, не зря вора засекреченной версии Halo 3 забанили в Xbox Live! до 9999 года (Как? Меня забанили? Бога нет, и Duke Nukem'a не будет ☹ ... – Прим. редактора – свежее испеченного атеиста), не зря The Legendary Edition – большое коллекционное издание игры – расхватали фанаты в пер-

вые же дни. Не зря... Короче, всем играть!

Геннадий
«materwinik»
Сапрыкин

Геймплей	11
Графика	10
Звук	11
Управление	10
Сюжет	11

ОЦЕНКА **11**



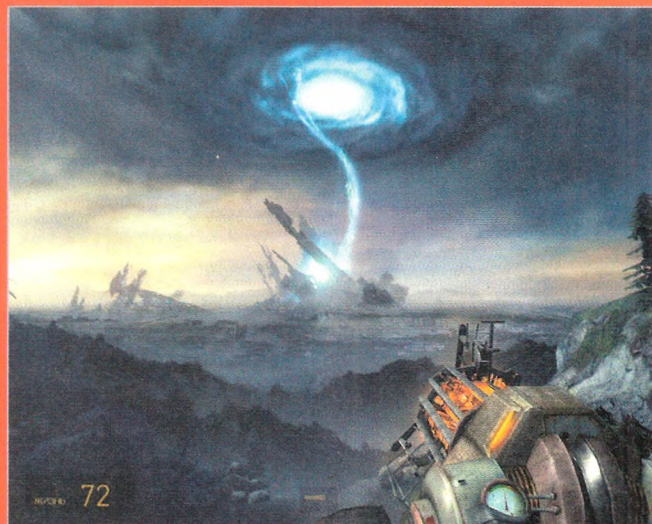


ObsCure II

МИСС
ШПИЛЬ!
НОЯБРЬ



Оранжевое чудо



обречены на муки длительного ожидания. Конечно, в случае с Sam & Max эти слова будут оскорбительны – разработчики исправно выпускали по новой серии каждый месяц, – но вот если говорить о Half-Life 2... Гейб Ньюэл (глава студии Valve) явно имеет прибалтийские корни, скорее всего эстонские или латышские. Потому что издавать шестичасовой эпизод любимой всеми игры раз в полтора года и не пить тормозную жидкость каждое утро на завтрак – просто невозможно.

Описать злость и раздражение поклонников **Гордона Фримэна**, когда **Episode One** не оправдал возложенных на него надежд и закончился, не успев толком начаться, просто невозможно. Буквально через месяц после негодований последовал анонс **Half-Life 2: Episode Two**. Все шло своим чередом до тех пор, пока старина Гейб не решил объединить **HL2:E2** под одной коробкой с интересной логической игрой **Portal** и многопользовательским шутером **Team Fortress 2**. Сборник получил название **The Orange**

Box, и помимо вышеперечисленных проектов в него вошли еще **HL2** и **HL2:E1**, а также диск с саундтреком к обоим эпизодам.

«Оранжевую коробку» ждали очень многие. Самые нетерпеливые могли сделать предзаказ в службе Steam, заплатив 44 доллара США. При этом они получали Team Fortress 2 за две недели до релиза, а оставшиеся проекты – утром 10 октября. Ну а если по какой-либо причине вы не являетесь фанатом заказа игр через Интернет, то на просторах СНГ за распространение сборника взялась «Бука», и сейчас **Box** можно приобрести в любом магазине.

Ах да! Как вы уже наверняка догадались, сегодня речь пойдет именно о **The Orange Box** (Нет, знаешь, мы не догадались, вообще непонятно, причем тут это. – Прим. одаренного читателя). Для того чтобы вам было удобнее читать материал, мы приняли решение оценить каждую из игр по отдельности, а затем вывести общую оценку. Итак, приступим.

Многие представители игровой общественности совершенно не понимают, зачем нужно разбивать игры на эпизоды и выпускать их черт знает с какой периодичностью. В свое время разработчики аргументировали это тем, что так, мол, есть больше времени на подготовку качественного и интересного проекта. К тому же сценаристы ведь тоже простые люди – не могут же они, в конце концов, строчить игровые сюжеты, как Толстой – «Войну и Мир».

Но теория оказалась прикормно далекой от практики. Получив в свои руки эпизод той или иной игры, фанаты проходили его за считанные часы, после чего были

PORTAL

FPS/Action/Logic

orange.half-life2.com/portal.html

Разработчик:

Valve Software

www.valvesoftware.com

Издатель:

Valve Software

www.valvesoftware.com

Издатель у нас: «Бука»

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор Pentium 4

3,0 ГГц

Видео Radeon X1300/Ge
Force 6600 GT

Память 1024 Мб

PC | X360 | PS3

Оранжевый возбудитель
серой жидкости

Portal – это логическая игра в **The Orange Box**. Она требует от вас пространственного мышления и напряжения того самого серого вещества, которое в двух последующих играх нашего мегаобзора практически не используется.

Когда-то группа студентов из DigiPen Institute of Technology создала головоломку Narbacular Drop, чья основная идея заключалась в решении пространственных задач. Методом этого служили порталы, создаваемые игроком. Идея настолько понравилась сотрудникам Valve, что одаренных ребят взяли на полную ставку и дали добро на создание полноценной игры о порталах. И вот, теперь она перед нами.

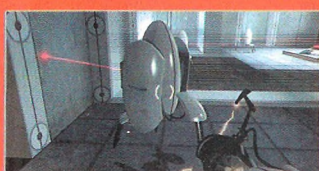
События Portal разворачиваются в лаборатории Aperture

Science, главным конкуренте приснопамятной Black Mesa. Главная героиня – девушка с какими-то странными приборами на ногах, которые не дают ей разбиться при падении с большой высоты. Ее цель – пройти по двум десяткам уровней, истребляя врагов, преодолевая препятствия и решая потрясающие задачи. Чего только стоит прокалывание пространственных дыр на лету или направление ракет в нужное место с помощью порталчиков, за которые отвечает подобие гравитационной пушки Гордона Фримэна, только призванное создавать порталы двух типов: синие и огненные.

На протяжении игры героиню сопровождает механический женский голос компьютера GLaDOS. Ее комментарии – верх остроумия и цинизма.

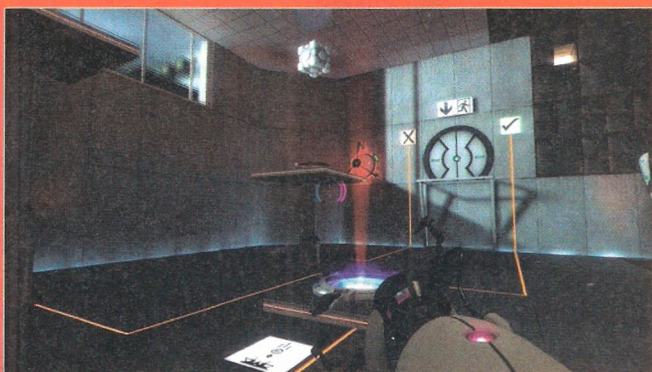
Достаточно вслушаться внимательно в реплики GLaDOS и вы поймете, о чем мы говорим. Кроме компьютерной тетки, очень запомнились говорящие турели, жутко оружие, когда их роняют. Что тут скажешь – настоящие женщины...

Особого вывода для этой игры делать не надо: поиграйте в нее хоть часок, заставьте мозги поработать и не дайте им окончательно засохнуть. Ведь это единственная шпилька из «оранжевого трио», в которой они вам пригодятся.



Геймплей 12
Графика 10
Звук 10

ОЦЕНКА 11



HALF-LIFE 2

— EPISODE TWO —

FPS/Action/Logic
orange.half-life2.com/hl2ep2.html

Разработчик:
 Valve Software
www.valvesoftware.com
Издатель:
 Valve Software
www.valvesoftware.com
Издатель у нас: «Бука»
www.buka.ru

Системные требования:
 Процессор Pentium 4
 3,0 ГГц
 Видео Radeon X1300/Ge
 Force 6600 GT
 Память 1024 Мб

PC | X360 | PS3

Гордон вернулся. Ненадолго



Знакомьтесь: гвоздь программы, новый эпизод второй «Халвы». Город-17 в коматозном состоянии, Цитадель разрушена, Гордон Фримэн и Алекс Вэнс бегут из оплота зла со всех ног, причем девушка на волоске от гибели... Что дальше? На этот вопрос с радостью дает ответ «Эпизод Два». Перво-наперво стоит отметить, что спутница «монтажника» жива. Однако не все так хорошо – на месте Цитадели открывается огромный портал, похожий на голубой торнадо. Если у врагов получится открыть окно в свое измерение, то людям придет конец – быстрый, жестокий и неотвратимый. Слава Богу, Алекс – умница, красавица, комсомолка и спортсменка – успела спланировать из главного сервера Цитадели очень важные данные, которые помогут закрыть портал. И теперь главная задача Гордона – доставить информацию повстанцам в Белую Рошу. Собственно, именно это и является основной задачей второго адда-она.

Игра разбита на семь глав, прохождение которых отнимет не больше семи-восьми часов. В этот раз информации о происходящем вокруг стало значительно больше, нежели в первом эпизоде. Мало того, что игрока, наконец, познакомят с содержанием заветного диска с данными, так ещё и очередной монолог G-man'a продемонстрируют, а также интерес-

ный сюжет покажут и неожиданную развязку на десерт подадут.

За время прохождения детича Valve, игроку предстоит пробежаться по красивым лесам, спуститься в глухие катакомбы и пещеры муравьиных львов, проехать по радиоактивным зонам на раздолбайке (багги теперь нет – его заменяет побитое временем подобие Ford Mustang), решить не особо выдающиеся головоломки и вообще доказать всем, что человек с монтажкой очень опасен.

Ярких нововведений как таковых в игре нет. Ну, появилось несколько новых врагов (среди них затесались «охотники» – уменьшенные копии треножников), ну попали в арсенал мины Магнуссона, и что? Почему нельзя было, наконец, придумать какую-нибудь интересную и мощную пушку (ДА!! ДА!! Надо было Гордону бензопилу с лазерным прицелом дать!! – Прим. одаренного читателя), пополнить ряды оппонентов новыми мощными бойцами? Однозначно это загадка. Спорить не станем, играть очень и очень интересно. Half-Life 2: Episode Two весьма увлекателен, но обеими руками держаться за пословицу «старый друг лучше новых двух» в данной ситуации как-то глупо. Перед нами ведь не абы что, а продолжение культовой игры, в которой штампов и самокопирования быть не должно.

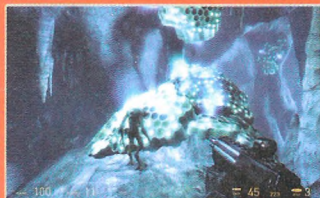
Гармония эффектов

Графика заметно похорошела, а особенно мне понравились виды на природе: елочки, небо, город где-то далеко-далеко внизу. Что уж говорить об анимации персонажей – движок Source работает на полную катушку, отображая на их лицах каждую морщинку. А как красиво блестят глаза главных героев... эх, красота!

Не отстают и звук – в этот раз очень порадовала музыка. Она стала более агрессивной и запоминающейся – скорее всего, благодаря электрогитаре. Впрочем, в этом нет ничего странного, ведь композиции должны быть под стать игре. А так как в нашем случае проект очень и очень динамичен (особенно последние несколько часов игры, когда от вражин нет перебоя), то все скомпоновано четко, грамотно и гармонично.

Виват!

А точнее, Vivat! Vivat Valve! У вас получилось! Фанаты ликуют (хотя можно было бы растянуть удовольствие и больше, чем на семь часов), критики довольны и мы спешим их поддержать. Да, не спорим, кое-что нам не понравилось, но плюсов без минусов не бывает, так ведь? В общем, с нетерпением ждём Half-Life: Episode Three, о котором еще ничего не известно.



Геймплей	11
Графика	11
Звук	10
Управление	10
Сюжет	11
Локализация	12
Увлекательность	12

ОЦЕНКА **11**



TEAM FORTRESS 2

PC | X360 | PS3

FPS/Action/Logic

orange.half-life2.com/tf2.html

Разработчик:

Valve Software

www.valvesoftware.com

Издатель:

Valve Software

www.valvesoftware.com

Издатель у нас: «Бука»

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор Pentium 4

3,0 ГГц

Видео Radeon X1300/Ge

Force 6600 GT

Память 1024 Мб

Геймплей 12

Графика 12

Звук 10

Увлекательность нет еще такой оценки

ОЦЕНКА 12

Модификация со счастливой судьбой

Свою историю Team Fortress начал в качестве банального мода для Quake. Продолжение проекта задумывалось, как платное дополнение к Quake II, однако разработчики что-то не поделили с id Software, вследствие чего должны были искать нового издателя и «покровителя». Им стала студия Valve, где идея командного многопользовательского шутера была воспринята «на ура». Так появился Team Fortress Classic. Игроки его очень любили и, стоит отметить, было за что. Только вот версия 1.5 просто-таки убила игру: даже самые ярые фанаты отвернулись от своего кумира. Именно тогда появилась идея создать полноценный сиквел. Он получил название Team Fortress 2: Brotherhood of Arms, но пре-

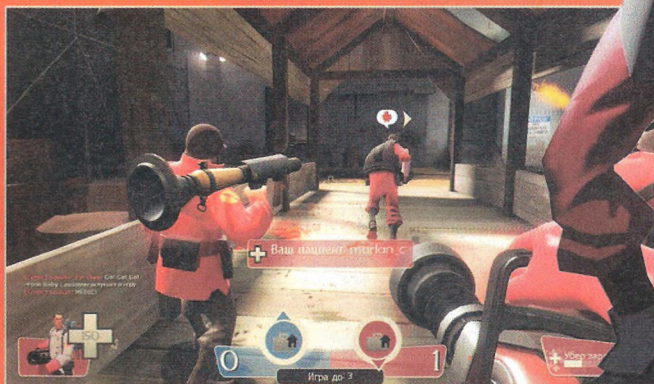
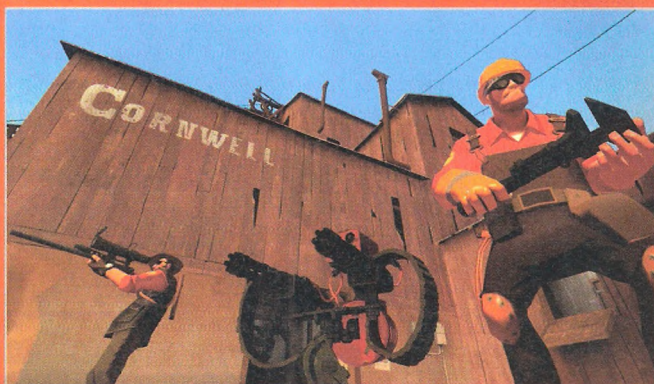
вратился в долгострой. С чем это было связано до сих пор неизвестно, однако факт остается фактом: невзирая на многочисленные идеи и амбициозность разработчиков проект заморозили. И разговоров о нем не было вплоть до июня 2006 года, когда появилась первая информация о Team Fortress 2. Именно Team Fortress 2, а не Team Fortress 2: Brotherhood of Arms.

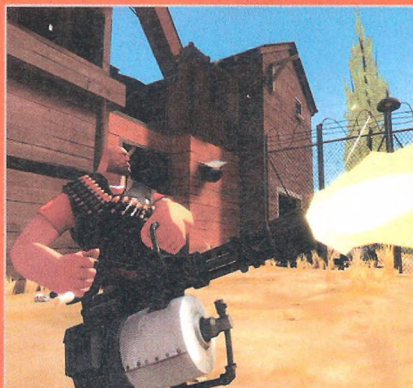
Разница между TF2 и TF2:BoA заметна любому, даже самому одаренному человеку: вместо скучных милитаризованных локаций – яркие поля сражений, вместо унылых персонажей – харизматичные раздолбаи, вместо обилия заумных идей – простой и понятный каждому геймплей. Все именно так, как и должно быть.

Разом ми єдині

Огромным плюсом, всегда привлекавшим людей к Team Fortress, был широкий выбор классов персонажей. В TF2 существуют три группы юнитов, разбитые строго по их предназначению – нападение, защита и поддержка. Каждый класс имеет свои характеристики (количество жизни, скорость, броня) и вооружение (главное, второсте-

пенное, совсем уж второстепенное). Познакомимся с ними поближе.





В **нападении** у нас находятся разведчик, поджигатель и солдат. **Разведчик** – самый быстрый юнит в игре. У него не так много здоровья, он не обвешан рыцарскими доспехами и не имеет особо мощного оружия, но он *очень* скоростной. По сути, если выпустить на дуэль разведчика и любого другого персонажа, то этот шустрый паренек в 90% случаев легко победит. К тому же, он быстрее других захватывает контрольные точки и очень больно бьет дубинкой. **Поджигатель** – любимчик садистов и фанатов яркой картинки на экране. Его основным оружием является гигантский огнемёт, который настолько хорошо поливает врагов адским пламенем, что позволяет в одиночку захватывать и удерживать контрольные точки. Жаль только этот красавец довольно медленный. **Солдат** же вобрал в себя преимущества и недостатки всех классов – по сути, он этакий середнячок. В меру быстр, имеет достаточно HP и хорошую броню, а также мощный гранатомёт (поздоровайтесь с rocket-jump) и чудесный дробовик. В атаке он незаменим.

В войсках **защиты** несут службу пулеметчик, подрывник и инженер. **Пулеметчик** – танк, причем самый настоящий: огромная детина с шестистволькой в руках, имеющая самый большой запас жизни и брони. У него только две проблемы: во-первых, он очень медленный (**ОЧЕНЬ МЕДЛЕННЫЙ**), а во-вторых – пулемет слишком долго раскручивается, и иногда про-

сто не успеваешь застрелить врага. Не смотря на то, что этому кадру отведено место в защите, ему уютнее в нападении, особенно в паре с медиком, который постоянно будет его лечить. **Подрывник** – ходячий склад взрывоопасных игрушек. Он может детонировать гранаты на расстоянии, и это дает ему определенные преимущества. **Инженер** – юнит, без которого победа просто нереальна. Он создает телепорты, он строит турели и качественно прикрывает тылы. Опытный инженер в команде – залог успеха.

Поддержкой нашей маленькой армии служат снайпер, шпион и медик. **Медик** призван лечить товарищей по команде, при этом он может периодически становится неуязвимым. Если с ним в паре бежит какой-нибудь танк, считайте, что вы проиграли сражение. Разве что только его не снимут **снайперы**, чья основная задача – затаиться в укромном месте и «пасти» вражин. Правда, вот **шпиона** подстрелить снайперу вряд ли удастся – этот парень умеет проникать на вражескую базу, перевоплотившись в противника. Или того лучше – он может стать невидимым, тихо подкрасться сзади и... А знаете, как отличить вашего бойца от вражеского лазутчика? Просто пальните по нему разок – Friendly Fire по умолчанию отключен, так что сразу станет ясно, кто есть кто.

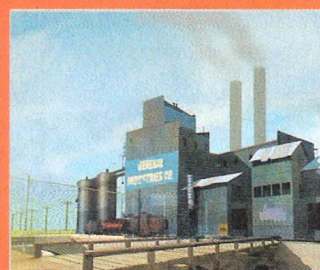
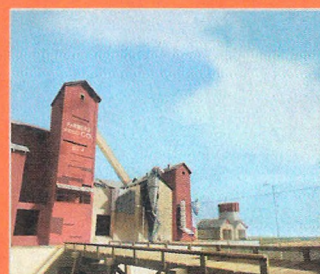
Территориальные войны

В TF2 представлено шесть (столь малое число вызыва-

ет недоумение) карт для многопользовательских сражений (одиночных битв нет и быть не может из-за отсутствия в игре ботов). Четыре из них предлагают нам повоювать за контрольные точки, еще одна – захватить всю территорию, ну а шестая – стырить чемодан с важными документами у врагов. При этом, как только чемодан упадет в ваши заграбущие руки, начнет тикать таймер, а файлы будут вылетать из кейса. Именно тут приходит понимание того, что отбирать компромат надо либо разведчиком, либо шпионом, иначе донести до базы не успеете. Помимо этого, некоторые карты интерактивны – можете поиграться в войнушки «по-взрослому».

Волну эмоций вызывает графика проекта. Она выполнена в мультипликационном стиле и очень насыщена яркими красками. А какая тут анимация персонажей... Уже только глядя на их выражения лиц можно покатиться со смеху, а ведь игра изобилует юмором. Он проявляется во всем, вплоть до надписей на экране, типа «Gamer убит. Gamer: если бы у меня было на 100 HP больше, я бы выжил».

В целом, перед нами отличная игра. В ней интересно все – геймплей (который мы не стали детально описывать ради того, чтобы вы самостоятельно могли насладиться им), шутки, классы. Это – настоящая **ТАКТИЧЕСКАЯ КОМАНДНАЯ** игра, в который один за всех и все за одного.



Итого

Ну, вот мы и пробежались по долгожданной **The Orange Box**. Коробка оставила о себе только положительные, приятные впечатления и желание проходить игры ещё и ещё раз. Особенно это касается великолепного Team Fortress 2.

Несомненно, сборник стоит приобрести и посоветовать друзьям. За ним вы скоротаете не один вечер надвигающейся холодной зимы. Так что, удачи вам, друзья. И да пребудет с вами сила Монтажки!

Набежали в хату немцы,
по-немецки кличут «Мать!
Яйки, млеко, курки, в сенцы!
бистро нам тафать, тафать!»

Своя компания своих героев: новый междусобойчик формата Hollywood

COMPANY of HEROES OPPOSING FRONTS

Победоносная RTS/
тактика

[www.companyofheroes-
game.com](http://www.companyofheroes-game.com)

Разработчик:

Relic Entertainment

www.relic.com

Издатель: «Бука»,

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор 3 ГГц

Память 2 Гб

Видео GF 8800 при

памяти 521/640 Мб



Адепты масштабных Hometown и Warhammer 40.000 всегда без тени сомнения экспериментируют, меняют эпохи, миры, концепции, делая каждый раз разительно отличающуюся и отличную игру, неизменно получающую высокие оценки. Наивысшее достижение команды Relic на данный момент – Company of Heroes – хит прошлого года, обзавелся младшим братиком – Opposing Fronts.

Columbia Brothers – WWII Edition

Тем, кто начнет знакомство с игрой сразу с аддона, не видев ни оригинала, ни World

in Conflict (на каждый хит найдется антихит ☺), шок обеспечен!

Но люди, видевшие рывок нового качества в стратегии, показанный оригиналом, самозабвенно ждали от аддона двойного, а то и тройного рывка. А получили лишь небольшую рокировку противоборствующих сил, уже внедренную поддержку DX10, немножечко улучшенную графику и все в том же духе. В общем, крепкий аддон, но никак не тройной рывок.

Аддонистая кампания подделана надвое: немецкие «танкисты» vs. наступления

американо-европейских сил, и силы Англии с их попытками добить немецкий оплот.

«Особенности национальной охоты» у каждой из сторон, как несложно догадаться, различны: у немцев – брутфорс и попытки «затолкать пузом», у англичан – интеллектуальные маневры, перемещения и артиллерийские шашлыки. Что странно: немцы получились более одушевленными, поэтому играть за них интереснее.

Итого – имеем: освобождение города Caen и операцию «Market Garden» (Ород).





- Англичане: «Нас не догонят!»
- Panzer Elite: «Догонят, догонят...»

Геймплей просто не мог радикально измениться, ибо некуда. Шаг в сторону – это отход от киновзрывного баланса. Оригинал был составлен в кипящей манере масштабного war-movie, и если бы аддон был иным, это был бы уже не СоН. Оно и к лучшему: ведь поклонники полюбили игру именно такой.

Традиционно хорошо удались авторам переходы от видимого комфорта к состоянию «полный пэ». Все элементы потасовок великолепны: об-

ходы, маневры, учет брони, избегание зон поражений, направление действия орудий и установок, работа в связке, танковый клинч. Да это же «Принцип ЗЖ»: жестяная жесть жестянщиков (хе-хе, сам придумал ©)!

Каркас Warhammer 40.000 – штука железобетонная, глупо ей не пользоваться. Потому и пользуются. ☺ Строим базы, возводим казармы, захватываем точки. Загрэбаем 3 ресурса: личный состав, боеприпасы и топливо, захватываем контрольные точки, а дабы разжиться далеко не шаровыми ресурсами для армии, прибираем к рукам дополнительные точ-

ки – необязательные, но желательные.

Нужно сказать, что небольшой перекокс всё-таки имеется: англичане выступают в роли читеров. Их артиллерия – нехилое средство быстро измочить врага. Клас-





Геймплей	12
Графика	12
Звук (исходный/ локализованный)	12/9
Управление	10

ОЦЕНКА 12



сно смотрится новая фишка британцев – мобильный штаб! Стало жарко – ноги в руки и драпать (см. ближайший подзаголовок ☺)!

Прокачка юнитов стала еще более виртуозной. Когда юниты достаточно «заматерели» в боях, уже обзывать ветеранами, начинается реальное «качалово» (3 степени). Дается два пути прокачки – оборона и защита. Апгрейды и плюшки, которые юниты получают в боях, принуждают беречь их, как зеницу ока.

Продолжает радовать AI как своих, так и врагов. Соваться к ним напролом, и даже с коварным планом – зачастую суицид. В большинстве случаев враг отреагирует даже более адекватно, чем вы могли бы надеяться. Редкая игра, где назвать юнитов ботами не позволяет совесть.

Are you fueled enough?
Пару слов о матчасти

Кого раскатала в оладушки интерактивность, физика и разрывы

шаемость оригинала, будут порадованы и аддоном. Взаимодействие составных элементов строений, транспорта, частичное разрушение – это просто блеск. Не меньше «торкнула» нас анимация движения и пластика юнитов, особенно в местах массового поражения. Буквально завораживают объятые пламенем вражеские бастионы.

Что же касается изменения качества графики в DX10, то можно сколь угодно спорить о дыме, свете и т.д., но о революционности графики я бы не говорил. Просто красиво. Очень красиво. Еще немножечко красивее. Даешь еще красивее! И не так тормознуто. В целом же графические новшества больше оценят сотрудники Гидрометцентра, ибо погода, а точнее непогода, грязюка и слякоть в игре – это что-то с чем-то. Только представьте: в блюде «кишмиш» (skirmish) можно выбрать погоду, исходя из собственных тактических мыслей!

Визуализация построек шокирует до сих пор: когда строят укрепление, то оно не просто появляется на экране, его так строят – кладут мешки, натягивают тент. Хотя когда в штабе натурально паяют лейтенанта с летящими искрами – выглядит забавно.

И, правда, не рожать же их прям на поле боя. Или клонировать. ☺

Надо оно или не надо, оценят это или нет, но подробная детализация абсолютно всего на картах – это фирменная фишка игры, которую подхватила все та же World in Conflict. В связке с классной камерой (не забыли, мы ж вроде как в кинофильм играем?) – ультрареспект!

Звук добивает тех, кто поднял голову от шока. Озвучка просто кипит вокруг себя воздух. А вот русификация игры взяла и облажалась. Уж очень голоса актеров контрастируют с величием игры.

**Заключительная речь:
«Инструктаж окончен.
Вольно. Всем разойтись.
Dismissed!»**

Аддон привнес в игру буквально чуть-чуть. От него ждали немножко большего. Но когда проходит первое небольшое разочарование, в него начинаешь играть и, уж в который раз, полностью втягиваешься.

Ну а закончить наш сегодняшний обзор хочу фразой из игры, обращаясь к ее авторам:

«Вы заслужили свои нашивки!»

Opposing -Napalm-



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Величезний модельний ряд позашляховиків GM: Hummer GMS, Chevrolet, Cadillac та ін.



Справжній оффроуд по всьому світу: від Кримських гір до пісків Невади.



Сотні варіантів зовнішнього тонінгу, десятки деталей та запчастин.



Сотні варіантів зовнішнього тонінгу, десятки деталей та запчастин.

Продовження кращого симулятора 2007

Всі подробиці на сайті www.4x4game.ru

* за версією КРИ Awards 2007



ASE avalon style entertainment

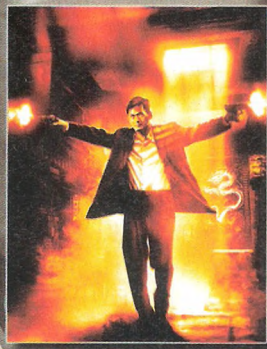
Всмятку сваренные голуби: магический рецепт Woo-Do!

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

аркадный экшен от 3 лица
www.strangleholdgame.com

Разработчик: Midway Studios Chicago
Издатель: «Новый Диск»

Системные требования:
Процессор: Core 2 Duo/Athlon 64 3 ГГц
Память: 2 Гб
Видео: 512 Мб
Винт: до 20 Гб



Ретрограды VS модерн

Недавно Тарантино захотел воссоздать атмосферу второсортных ужастика. Получилось.

Midway захотели воссоздать «гонконгский» боевик Woo-формата. Получилось.

Так что не обессудьте: ждать от подобной стилизации чего-либо иного – и думать забудьте.

Фильм «Круто сваренные» (Hard Boiled) легендарного Джона Ву стал основой сиквельной игры, а знаменитый актер Чоу Юн Фат (Chow Yun-

Чудо природы – пафосные лоси!
Они не лизнут соль, пока им не подадут текилу!

(glamour humor)

Fat) продолжил традиции участия в играх, раскрученные Вином Дизелем.

О сюжете ворковать особо нечего: разборки, расправы, месть, подставы, временный статус «вне закона», спасение близких (подруга жизни и ее дочь) – эка невидаль для боевика. Действие игры происходит через много лет после действия фильма. Никуда из полиции главгер инспектор Текила не ушел. Тем более, когда речь захо-

дит о жестком убийстве копа в Гонконге, он берется за дело, чтобы взять мафию за жабры.

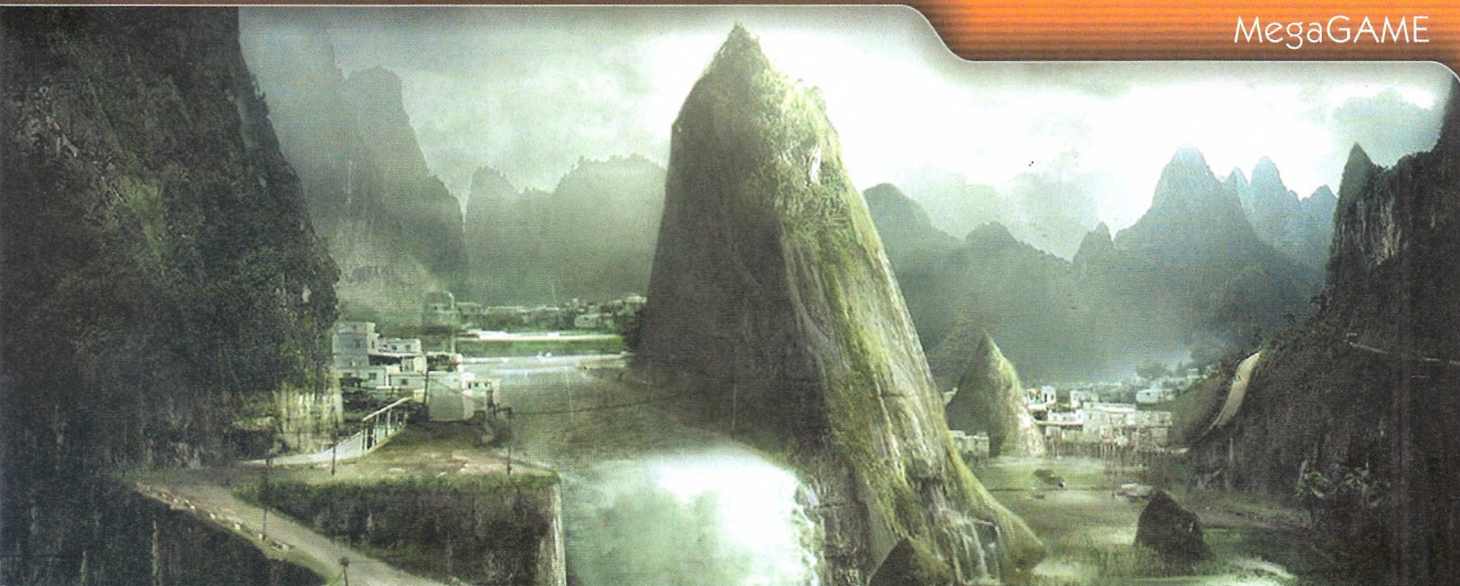
Вот такие дела.

Осторожно, меткий голубь!

Кого-то игра повергла в трепет, но наша стартовая реакция оказалась такова:

«??? ... И ЭТО нам так нахваливали?!»





Благо, далее я всё же раскопал, в чем соль всей этой текилы. Терпение, друзья, терпение! Обо всем по порядку.

Когда загружается первый уровень игры и начинаются аркадные попрыгушки с бесконечным сло-мо (при этом главгер постоянно ныряет ласточкой с вариациями вроде пробежек по перилам, толчков от стен или скольжения на заднице по столам), не можешь поверить – и это хваленый UE3! ☺ Нет, картинка явно не тянет на next-gen, но мясные моменты удались отлично.

Масла в огонь подливают всякие аркадные звездочки за стиль и миниигры типа «собиери бумажных голубей име-

ни мистера Ву и будет тебе счастье» или «уклонись от пульки – почувствуй себя Избранным» (standoff). Выглядит несколько глупо.

Когда выключаешь игру, и волна матюков отступает, хочется проверить, а где же та интерактивность, о которой так бухтели авторы? Уж не в арбузиках ли, которые взрываются как бомбы (перестарались)? Или в фонтанах крови? А может, в миниигре Precision Aim (бонусная специфика – суперприцел) с садистскими секторными повреждениями? Да, жестокость в игре зашкаливает. При этом упомянутая миниигра все-таки смотрится свежо и очень выручает в борьбе с боссами (хотя это маразм, когда прямое попадание в репу титано-

лобому громиле не убивает его насмерть).

Я вам больше скажу: **мысль материальна!** Можете верить, можете не верить, но дело было так. Как-то давненько сию я и думаю: вот бы сделать игру, в которой камера могла эффектно следовать за пулей – вот это была бы бомба. Кто-то за океаном подслушал мою мысль! ☺ Это, наверное, люди X. Серьезно вам говорю! ☺

Есть и другие спецфики – поправка здоровья, прокачка защищенности и убойности, циркульно-радиусный расстрел врагов.

Вообще же, интерактивности, как таковой – мизер (если





дверь по скрипту закрыта, фиг ты ее откроешь, да и в обход не пойдешь). Но когда я начал рвать игру на предмет разрушаемости окружения, радости моей не было границ. Куда ни кинь глаз, почти всё можно разворотить выстрелом. Правда бестии-авторы постарались перехватить все возможные реакции игрока: стрельнул ты в столб, он повалился, а авторы на это и рассчитывали – лезь на столб и перебирайся на следующую локацию. А еще можно что-нибудь грохочущее обрушить на взвод врагов. А уж когда в первой же стычке с очередным бояно-шаблонным, но очень свирепым, боссом, Текила прячется за колонной (фича cover point), которую бандюки расстреливают буквально до состояния обломков, это уже что-то невообразимо драйвовое.

Постановочные ролики на движке показывают как хорошую проработку лиц, так и скудность текстур вблизи, с режиссерской точки

зрения – не что иное, как все та же Woo-стилизация.

Лидеры группировок получились самобытными и колоритными, но подчас пафосными, как те лоси из эпиграфа. ☺

Звук хорош – актеры, саунд, озвучка боя – всё не стыдно предъявить людям.

Еще понравилась такая мелочь, как Esc-меню в виде распахивающейся полицейской «ксивы» с жетоном. Жесть. ☺

Текила кончилась, налейте кумыса

Недостатков тоже хватает. Герой всё так же, как в старых игрушках, проваливается в стену, а враги мрут по принципу «засада в коридоре», подводит камера, игра временами круто виснет, отказывается запускаться на вполне мощных машинах, щедро одаривает BSOD'ами и т.д. Да и мультиплеер особой праздничностью не блещет – обычные «общепитовские» дезматчи.

Но главный минус игры вот в чем. Пробегка по локациям (тут вам и кварталы, кишасшие азиатскими бандитами, и Чикаго, и причал в стиле FarCry, и казино, и музей и мн.др.) занимает максимум часов 5–7, но вдруг ты ощущаешь, что игра начинает *надоедать* – разрушать *надоело*, миниигры *надоели*. Тогда игру выключаешь. Потом играешь снова – и игра начинает еще сильнее надоедать, перестает радовать фокусом и начинается *одно и то же. Одно и то же. Одно и то же.* И тогда ее удаляешь. Пока вау-впечатление не развеялось совсем.

Проводимые народом сравнения с игрой Max Payne неуместны: в М.Р. – живешь, а в Stranglehold яростно шпилишь.

В общем, я вам так скажу: у авторов получился стильный гонконгский боевик, но уж очень аркадный и однообразный.

Napalm и офигенная полицейская ксива

Геймплей	11
Сюжет	11
Графика	12
Звук	10
Управление	10

ОЦЕНКА 11



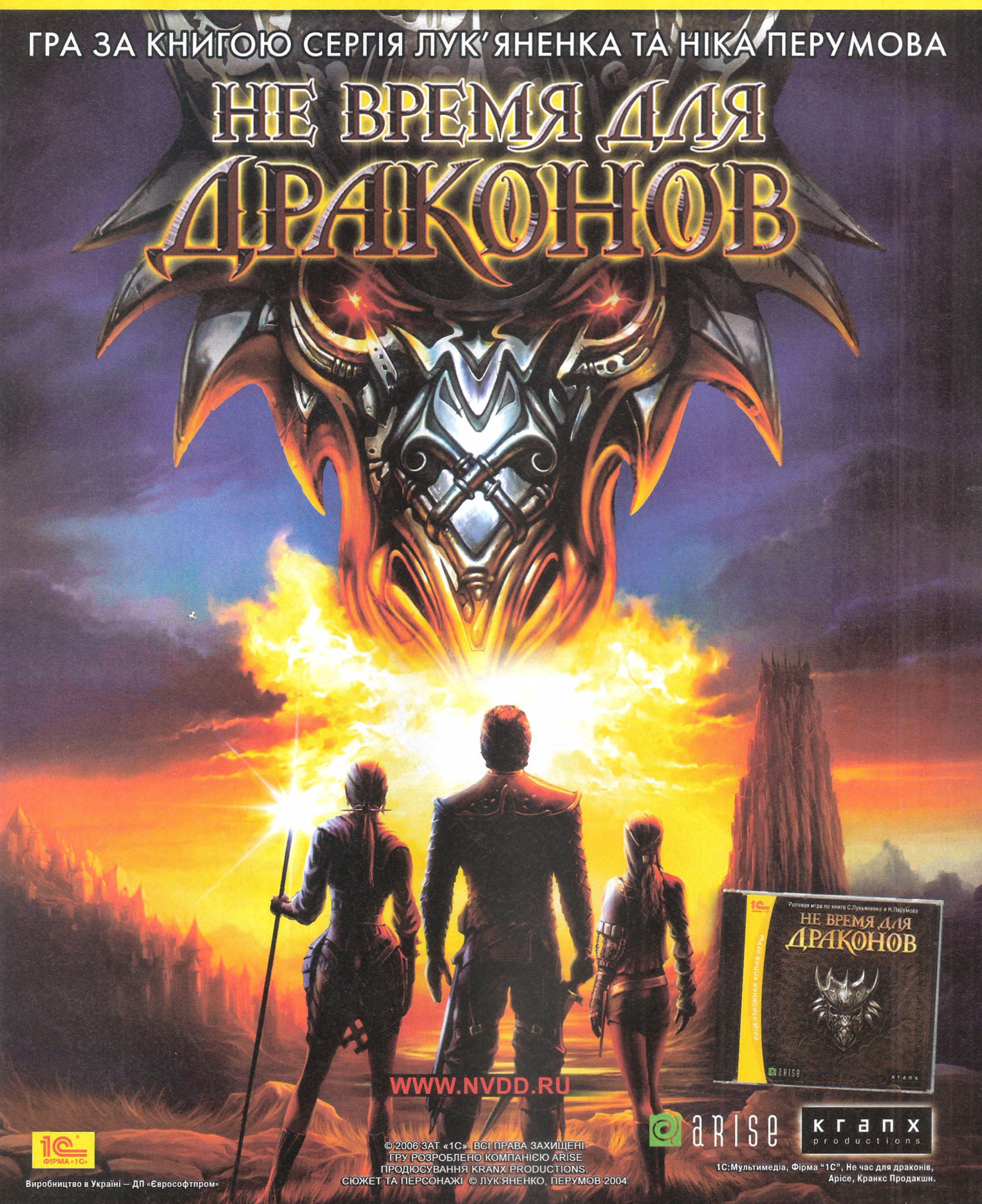
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ГРА ЗА КНИГОЮ СЕРГІЯ ЛУК'ЯНЕНКА ТА НІКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU



Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

© 2008 ЗАТ «1С». ВСІ ПРАВА ЗАХИЩЕНІ.
ГРУ РОЗРОБЛЕНО КОМПАНІЄЮ ARISE
ПРОДЮСУВАННЯ KLANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ ТА ПЕРСОНАЖІ © ЛУК'ЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004.



1С:Мультимедіа, Фірма "1С", Не час для драконів,
Arise, Кранкс Продакшн.

FIFA 08

Спортивный симулятор
www.fifa08.ea.com

Разработчик:
EA Canada
www.ea.com

Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования:
Минимальные:
Процессор 1,3 ГГц
Память 512 Мб
Видео 128 Мб

Рекомендуемые:
Процессор 2 ГГц
Память 1 Гб
Видео 256 Мб



PC | PS2 | PS3 | PSP | X360 | DS | Wii | Mob

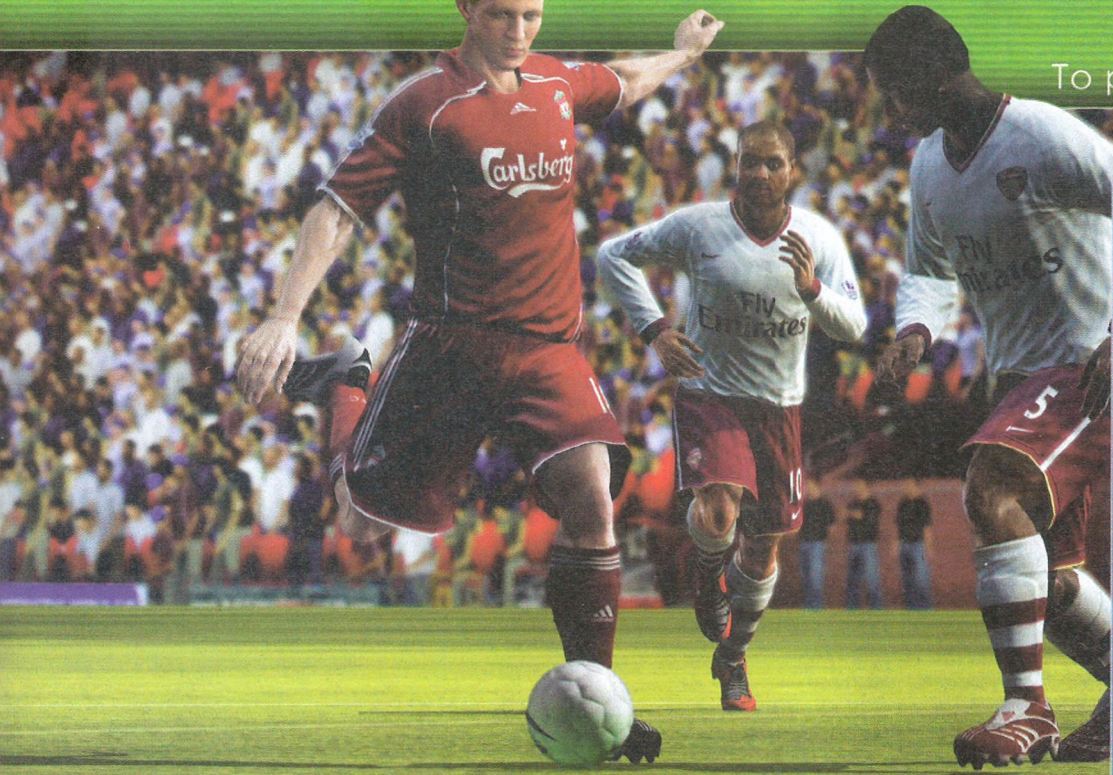
Дежавю — странное явление или обыденность мира футсимов?

Когда впервые писал статью по игре серии FIFA, а было это еще в 2003 году, она напоминала огромную хвалебную оду, воспевающую труды мастеров электронного искусства. Непрерывный поток позитива с напомина-

ниями о малых грешностях в полной мере воссоздавал картину того же момента. И я об игре, и оправданно высокая общая оценка красноречиво говорила о качестве продукта. Говоря о фифе сегодня, люди часто имеют в виду нечто обыденное. Каж-

дый год, осенью, мы с друзьями со всего мира, вместо банки идем к магазинным прилавкам и покупаем очередную версию игры FIFA. Волшебную коробочку с фейсами звезд мирового футбола и новым порядковым номером уже давно можно назвать «билетом в прошлое», и осень 2007 года, увы, традицию не нарушила. Хотя и драматизировать не нужно: встречаются ведь в играх серии новшества, куда значительно, чем новый дизайн коробки, и мы о них обязательно сегодня еще поговорим. Но в основном новые игры FIFA — это все то же самое, с чем мы уже и так давно знакомы.

Чтобы представить себе, что такое FIFA 08, достаточно отнести свои старенькие прохудившиеся ботинки в хорошую сапожную мастер-



скую, и, вернувшись через год, обнаружить свою обувь подклеенную, прошитую, с новой подошвой и вполне пригодную к носке. Да, сапожник уверял вас, что они будут лучше новых. Да, он рассказывал, что не только подклеит, но и прошьет их – и он это сделал! Вообще с его слов можно было представить себе сапоги-скороходы, вот только живем мы с вами вовсе не в сказке, да и EA – не сапожники. Традиционные обещание канадцев о революционных решениях, качественно новом геймплее, графике нового поколения и о новых немисливо увлекательных режимах игры в большей части снова остались лишь обещаниями.

Галочку в этот раз можно поставить только напротив режимов игры. Обещанный инновационный режим «Be A Pro» («Будь профи» в русской локализации) имеет место быть, и, что действительно радует, он очень похож на то,

что нам так обещали EA Canada. «Be A Pro» действительно позволяет взглянуть на игру под другим углом: во время игры можно управлять не всей командой, а лишь одним игроком. Суть проста до безобразия и поначалу режим может показаться неуместным, но, проникнувшись идеей, понимаешь неоценимый вклад режима в геймплей игры. Одно дело привычная игра с переключением между всеми игроками, а совсем другое – на протяжении матча управлять единственным игроком. Выбрав одного из десяти футболистов (вратаря выбрать нельзя), вы берете на себя новые обязательства: в роли отдельного винтика механизма вам придется постоянно следить за игрой на радаре (ведь большинство событий происходит вне зоны, где находится ваш подопечный), открываться для партнеров, отдавать точные пасы, забивать голы, отбирать мяч или прикрывать игрока противника в зависимости от позиции вашего

игрока. Это вовсе не значит, что, выбрав защитника, вы будете обречены бегать в зоне защиты весь матч. Совсем нет! Ваш избранник волен свободно передвигаться по полю, подключаться к атакам и даже забивать голы. После каждой игры вашему вниманию предоставят детальную статистику, ознакомившись с которой вы узнаете сколько раз игрок владел мячом, общее время в минутах, которое он контролировал кожаный шар, успешные приемы мяча и даже количество пройденных метров за игру.

Некой разновидностью режима «Будь профи» можно назвать другой режим игры под названием «Зональная игра». Суть практически та же, только вместо выбора одного футболиста нам предстоит выбрать линию защиты, среднюю линию или линию нападения. Также «Be A Pro» наложил свой отпечаток на режим «Менеджера». Сезон за сезоном можно проходить только

Мы спросили, что думает о новой игре один из лучших «фифаеров» Украины – **Digital**:

EA сделали не то, что от них ожидали. Но могу сказать, что новая игра намного лучше, чем версия 07! Все ждали увидеть движок нового поколения, но разработчики игры сказали, что «в мире сейчас есть очень малое количество компьютеров, которые бы потянули движок класса Next-Gen». Что же касается самой игры, то первое, что бросается в глаза, это зеленое поле, в то время как в 07 оно было желтое. Еще в игре есть никому не нужный «Мануал контроль», управлять которым в игре по сети не реально. Это, наверное, первый и самый большой баг в этой фифе. Вообще у меня складывается такое впечатление, что «игру по сети» EA вовсе не тестили.

О плохом – все, теперь расскажу о хорошем. Конечно же, в первую очередь это физика. В принципе, больших изменений нет, но мне сразу понравился «пас на ход» и «заброс на ход»: разработчики отлично поработали над этими комбинациями и теперь пасы похожи на пасы в FIFA06, и это очень радует. Что касается навесов, то игроки начали бить головами, но и вратарь стал очень сильным, поэтому забить теперь сложнее. Хотя научиться забивать – это вопрос времени.

Самое интересное то, что таких вероятностей багов и рэндома, как были в 07, уже нет. В общем, игра удалась, но, повторюсь – выпустили совсем не то, чего все ждали.



одним игроком, перед которым в каждом матче будут ставить задачи вроде таких – забить первый мяч, контролировать мяч 15 минут, трижды пробить по воротам и т.п. За выполнение заданий игроку будут начисляться очки, которые можно использовать на улучшения характеристик подопечного. Остальные режимы остались практически неизменными.

Игровой процесс тоже несколько эволюционировал. Физика игроков и мяча видоизменились в сторону улучшения реалистичности: игроки атаки стали чаще ошибаться, а защита во главе с вратарем просто нереально хороша! Если форварду все же удастся обойти защитные «стены» противника, заставить вратаря вытащить мяч из собственных ворот дело хоть и благородное, но и не из легких. Дефолтовых

точек, с которых мяч просто сам летит в ворота, пока нет (или же мы их не обнаружили). Счет на табло больше похож на футбольный, нежели на баскетбольный (как это было в предыдущих играх серии), но для профи, полагаю, это только вопрос времени. Также изменилась физика навесов, борьбы в воздухе, выполнения стандартов и нескольких игровых комбинаций. Несмотря на то, что под всеми этими изменениями просматривается завуалированный геймплей FIFA 07, игровой процесс довольно-таки увлекательный.

С эстетической точки зрения игра уже давно не впечатляет. Местами подкрашенному старенькому движку уже пора на пенсию, но канадцы пока еще не решились на столь ожидаемый решительный шаг. Все те же текстуры игро-

ков, те же трибуны с двумерными болельщиками и та же пара-тройка слоев «блур», чтобы прикрыть оплошности «старичка».

Управление осталось прежним, вот только переключение между футболистами забиндили на «Q». Мнения игроков по этому поводу расходятся. Одним подобное новшество пришлось по душе, другие ума не приложат, зачем это нужно было делать.

Что ж, подводя итоги, хотелось бы сказать, что ничего большего от FIFA 08 уже никто не ждал. Стабильность становится главным оружием EA Canada. Возможно, в следующем году нас вновь всех вместе соберет более радостный повод (например, поход в баню), ну а сегодня, извините, как всегда...

Виталий «Blind» Полищук

Геймплей	8
Графика	7
Звук	8
Управление	8

ОЦЕНКА **8**



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

XIII ВЕК

Слава или смерть

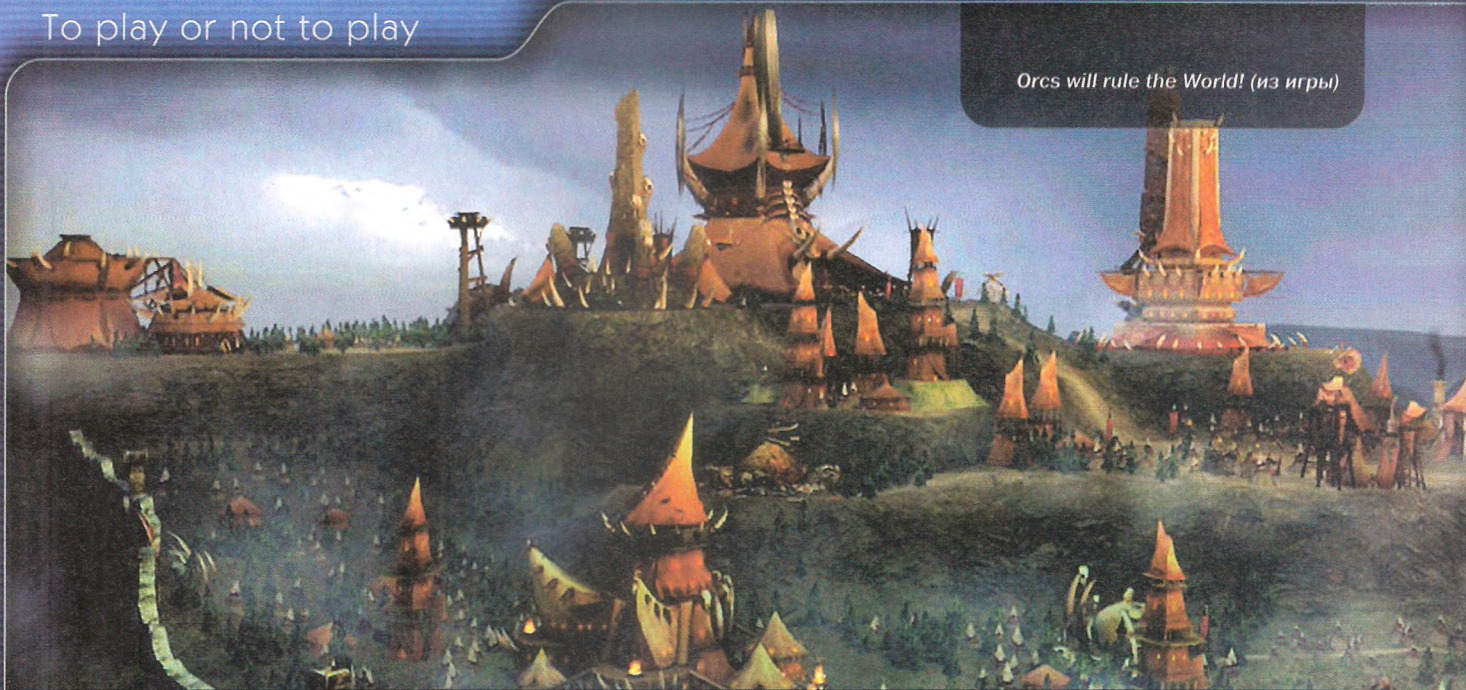


Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

Слава чи смерть
© 2007 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2007 Unicorn Games. Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, Фірма "1С", 13 сторіччя, Юнікорн Геймз.





В гостях у сказки: 300 зеленых спартанцев

HEROES V of Might and Magic ПОВЕЛЕНИЕ ОРАБ

TBS

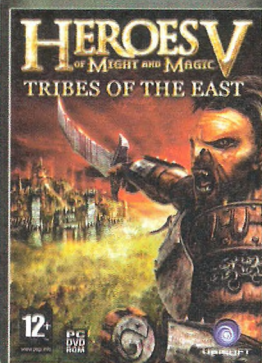
games.1c.ru/homm5_tote

Разработчик:
Nival Interactive

www.nival.com

Издатель:
Nival Interactive
www.nival.com
«1С Украина»
games.1c.ua

Системные требования:
Процессор Core2Duo или
что-то похожее на это
Память 2 Гб
Видео GF 7600 при
памяти 256 Мб



Орочий Чингиз-Хан и его бродячий зоопарк

Авторы приколотись: если раньше связь между играми Heroes of Might and Magic 5 и Dark Messiah of <того же самого> была «чисто символической», то благодаря сюжету аддона пришествие Темного Мессии стало идеологически обосновано (уж не планируется ли в секретных подземельях продолжение DMM? Хотя скорее наоборот – Nival'цев вдохновила на аддон именно резня DMM).

Миссия второго аддона (кстати, не требует наличия оригинальной игры) – расставить обе точки над «ё», а заодно и логически внедрить в игру орков, которых так не хватало в оригинале.

Теперь игроку полагается аж три кампании на 16 картах. Надо признаться: нам, как игрокам, было очень приятно, что наши пожелания учитываются. Да и авторы не в обиде: довольный покупатель игру купит, а значит, зав-

тра издатель и разработчик смогут приобрести себе очередную лимузин и новую дачу на Канарах. ☺

Хронологически аддон является логическим сиквелом первого аддона (назывался он, напомним, – «Hammer's of Fate»). Поэтому никаких сюжетных дырок. Сюжет хоть и разухабистый, как отечественные дороги, но зато понятный и чем-то похож на сюжетные перекрестки фильмов Гая Ричи и Тарантино: прям мининовеллы – то одна история, то другая, – и потом из них получается такой винегрет, что диву даешься.

Когда мы получаем ответы на вопросы, поднимаемые в оригинале, и в лице орков (кто, как не они – им на роду написано) идем войной на Силы Зла, тогда все приобретает совершенно четкие очертания и приобретает боевой окрас.

Ролики, подающие сюжет, традиционно блистают всеми красками радуги и спецэффектами.

[Кинозал дѣда Панаса.

К примеру, вот самый первый роликовый замолот: первое «оперативное совещание» орков. В глаза бросается не только ядрѣная главная Вуду-орчиха, но и невиданное количество разномастного монстра и отребья, находящегося на слете профсоюза.

Далее наблюдаем, как крестьяне обижают порабощенных кентавров. Что странно, кентавры со своими колчанами со стрелами за спиной, которые у них почему-то не отобрали, даже не пытаются сопротивляться.

Затем – красочная сцена налета орков, несущихся через красивые сельхоз угодья на крестьян, и отбивание кентавров из плена. Далее – все в том же духе – ярко и сумасбродно.

Посмотрели и метѣмся дальше! ☺]



Kill 30% of hero's army but grant him experience for every killed creature.



Кстати, не одними кентаврами может похвастаться армия орков. В наличии также гоблины, циклопы и прочие тушканчики.

Всего же в аддоне семь классов юнитов и около семи десятков игровой живности. А призракам здесь отвели роль эдакого местного бабая. И бояться их многие. Всего у призраков имеется неплохой набор специализаций: спектры, химеры, тени, баньши, привидения и другие виды, которые умеют ослаблять вражеских призраков, понижать урон, отбирать силы врага, брать под контроль нейтралов и т.д.

Что касается зданий и построек: это просто загляденье – уникальное сочетание ума и первобытной потусторонней дикости. Орочий оплот удался на славу (Певца Слава тут не при чем ☺).

One step closer © Linkin Park

Нововведений в общем-то не очень много, но они напоминают стиль аддонов новых хайтек-стратегий World in Conflict с сотоварищами. Чем эти «две большие разницы» могут быть похожи? Двумя веточками прокачки персов. Альтернатива таки снова рулит. Да и

червончик вкусных артефактов пришелся очень кстати.

Впрочем, боевуха мало изменилась – на темных переулках мы сталкиваемся с сидящими в кустах врагами, с которыми выходим на шахматные потасовки.

Радует и более деловой подход к способностям – их можно пересмотреть и заменить всякую ненужную герою фишку на полезные способности.

Еще авторы слизали с Overlordа фенечку с алтарями: кинуть кого-то из своих на жертвенный огонь, получив взамен очки опыта. Пряма работорговля какая-то. ☺ Подло, но в критических ситуациях – спасает. Но я вам так скажу: стибрить фишку в такой шедевр как HoMM5 – совсем не стыдно! Ну, разве что чуть-чуть. ☺

Из новых уровней самый оригинальный – это храм с «подмоченной репутацией» ☺

О графике говорить нечего – она как была неоднозначной – в чем-то корявой, в массе же своей – превосходной – так таковой и осталась. Озвучка – харизматичная, как сам орки.

Изменения в мультиплеере коснулись разве что новых карт (10 штук). И всё.

А теперь о главном. Фирменное отличие аддонской кампании за орков – использование ими грубой силы и очень специфичной магии.

Запас здоровья + иммунитет к многим видам заклинаний + кровавое заклинание «Ярость крови» (на время усиливает наносимый силами орков врагу урон)+боевой клич+временный «отмороз» = Орочья магия.

Не обошлось и без сложностей. Так, две ветви прокачки, новые классы с массой параметров стали причиной ряда разнообразных несуразиц и глюков. Кое-где перекосы видны даже невооруженным взглядом.

Еще одна доставучка в игре – это искусственный интеллект, у которого явно «не все дома» – такое впечатление, что он не видит и не осознает в упор, что творится на игровом поле.

Тост «На посошок».

Вкусно, но мало.

Никакого глобального скачка не произошло. Но уже тот факт, что теперь в игре есть орки – это событие, которого фанаты не пропустят. Аддону – респект. Будьмо!

—Napalm—



Геймплей	9
Графика	10
Звук	10
Управление	10

ОЦЕНКА 10

Корсары III Сундук мертвеца

[Не]пираты Карибского Моря

Корсары III Сундук мертвеца

Очередные «Корсары»

Разработчик:

«Акелла»

www.akella.com

Издатель у нас:

«1С Украина»

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор 1800 МГц

Память 1024 Мб

Видео 128 Мб



Российский ответ им – знаменитые «Корсары», как всегда движущиеся в ногу со временем и грабящие всех на своём пути. Год 2007-ой стал особо урожайным для этих сухопутно-морских голово-резов – сначала «Корсары – Возвращение Легенды», собрали зимне-осенний денежный урожай, а теперь вот «Корсары 3 – Сундук Мертвеца», хотят взять наши кошельки на абордаж. И думаю, что у них это получится – новый персонаж, новая сюжетная линия, более тщательная проработка старых, недошлифованных деталей. Все это вкупе привносит в игру разнообразие, которого, прошу простить за каламбур, в принципе совсем не ждешь. Очевидно, именно

на этот «эффект неожиданности» и делали ставку разработчики нового аддона. Ну и само собой на раскрученность



данного бренда: аддон к плохой игре никто покупать не станет, особенно если он уже не первый по счету.

Тем, кто не верит моему первому слову, я предлагаю взглянуть на игру через треснутую подозрительную трубу. Мо-

жет она поможет вам постичь пиратскую истину.

Возьмем для примера того же принципиально нового, «свежевыведенного» персонажа – Лоренса Белтропа Безымянного – кровавого и беспощадного пирата. О его характере и жизненных принципах можно судить сразу же после клика «Выбора» на этой нескромной персоне. От радости, что он, а не один из детей Николаса Шарпа будет вашим основным героем на море и суше, Лоренс триумфально взмахнув саблей, убьет Блэйза и Беатрис Шарп. Чтoб другим неповадно было. Неплохо, ага. Никакой доброты и снисхождения: назвался корсаром, поступай, как ис-



тинный корсар. Специально для него господа разработчики сочинили индивидуальную историю, почти не пересекающуюся с основной сюжетной линией. И правильно: жестокий пират – одинокий пират.

Следующая деталь, которая радует рядовых геймеров, плывущих на корабле – это Сундук Мертвеца, хранящийся в трюме. Он представляет собой новую, очень хорошо сделанную систему квестов и заданий. Поверь мне, дорогой потенциальный корсар, уже поигравший в предыдущие части игры – ощущение «вторичности» по ходу прохождения игры, тебя особо преследовать не будет. Второстепенных заданий и витиеватых квестов, ранее не появлявшихся в игре, сейчас будет столько, что хватит еще на парочку сюжетных линий.

Помимо этого не стоит забывать и об отличной от других игр серии системе боя на саблях и прочих колюще режущих

ка. Хотели красивого фехтования? Получайте!

Корсарский вывод

Кароче так, любимые мои корсары и каперы. Несмотря на старые, никем не исправленные глюки с управлением и движением главного героя, аддончик без лишнего понтов и выразительный удался. Не скажу, что он вызывает фонтан положительных эмоций и бурю рукоплесканий, но несколько десятков темных вечеров скоротать поможет. А большего настоящему Корсару и не нужно.

жЫВотное



предметах. Теперь мы не просто бросаемся на врага и рубим его парой-тройкой стандартных ударов, нет, сейчас мы указываем цель, имеем на выбор 7–8 ударов, плюс вспомогательные режимы ярости и бло-



«Про эволюция футбола» vol. 2

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Симулятор футбола

www.konami-pes2008.com

Разработчик: Konami

www.konami-europe.com

Издатель: Konami

www.konami.net

Рекомендуемые
требования:

Процессор 3 ГГц

Память 1 Гб

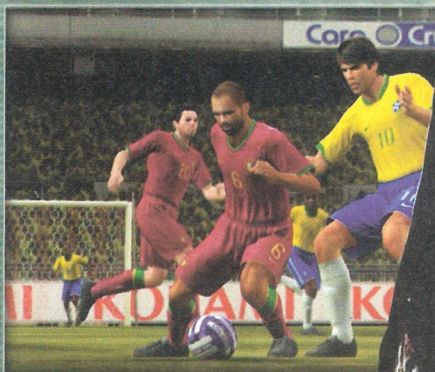
Видео 256 Мб

Около месяца пришлось ждать выхода Pro Evolution Soccer 2008 после того, как поклонников футбольных симуляторов в очередной раз попотчевали порцией дежавю в лице новой версии игры FIFA Soccer. В отличие от EA Canada компания Konami, разработчики PES 2008, обещали нам next-gen. Такой анонс одновременно порадовал и насторожил любителей игры. Конечно, любое улучшение, а тем более выход на следующий уровень, приветствуется, вот только любители виртуального футбола все же были взволнованы одним вопросом: «Не нарушат ли нововведения иде-

альный баланс геймплея, отточенный годами?». Как оказалось, опасаться было нечего, ибо результат развеял все опасения.

Первое, что бросается в глаза, когда запускаешь игру, это изменения в графике. Они коснулись буквально всего в игре. Создается впечатление, что теперь на лице одного футболиста столько же полигонов, сколько раньше было на лицах всех футболистов отдельно взятой команды. В некоторых случаях очень сложно отличить виртуальное представление футболиста от его реального прототипа. Впечатляет и анимация

лиц:
эмоции
очень
реали-
стичны
и разно-





образны. Игроки разговаривают между собой, радуются и удивляются. Трехмерные зрители на трибунах вполне соответствует духу next-gen, хотя порой кажутся клонированными. Даже газон стал натуралистичней: на крупных планах он объемный, визуально видны отдельные травинки, в которых очень естественно утопают ноги футболистов и мяч. Особенно хочется

похвалить разработчиков за форму игроков, которая в новой версии мнется, развевается на ветру и даже растягивается, когда противник тянет за футболку рукой. Графика действительно превзошла все ожидания! Этого, правда, не скажешь об анимации движений, хотя и в ней определенный шаг вперед все же был сделан.

Как бы хороша ни была графическая составляющая игры, согласитесь, это совсем не то, ради чего из года в год фанаты PES покупают игру. Отличительной чертой этого симулятора всегда был изумительный геймплей. Поэтому главным нововведением PES 2008 нужно назвать не траву или форму, а адаптивную систему искусственного интеллекта Teamvision, которая анализирует действия игрока и подстраивается под его уникальный стиль игры. Представьте себе: виртуальный противник будет просчитывать ваши действия в нападении и использовать характерные ошибки в обороне! Игра против AI теперь как никогда близко подошла по увлекательности к игре против реальных оппонентов. Компьютер не будет со-

вершать одни и те же действия, которые вы легко читаете, или постоянно попадаться на одних и тех же финтах. Он практически «думает» и «хитрит»!

В игру еще введен такой технический элемент, как симуляция нарушений. До релиза было много споров насчет того, нужен ли он в игре и не испортит ли данное новшество баланс? Но, как оказалось, и тут все в порядке: «бесплатных» пенальти и штрафных никто не получит. Во-первых, чтобы симулировать, вам придется подгадать, и, в определенный момент невероятно быстро меняющихся событий, одновременно зажать три кнопки (что не так просто сделать). И это тогда, когда на принятие решения есть десятые доли секунды! Ну и во-вторых, судья очень редко покупается на такие приемы, и в 95% случаев вы получите желтую карточку, что сильно ограничит количество попыток сжульничать в одной игре.

Еще футболисты стали заметно меньше в размерах, а само поле стало больше, что, соответственно, позволяет играть в более комбинационный футбол – например, ис-

В игре присутствуют лицензированные национальные сборные следующих стран:

Африка:

Ангола, Камерун, Кот Д'Ивуар, Гана, Нигерия, ЮАР, Того, Тунис

Азия:

Австралия, Иран, Япония, Саудовская Аравия, Южная Корея

Европа:

Австрия, Бельгия, Болгария, Хорватия, Чехия, Дания, Англия, Финляндия, Франция, Германия, Греция, Венгрия, Республика Ирландия, Израиль, Италия, Нидерланды, Северная Ирландия, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Россия, Шотландия, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Украина, Уэльс

Южная Америка:

Бразилия, Чили, Колумбия, Эквадор, Парагвай, Перу, Уругвай

Северная Америка:

Коста Рика, Мексика, Тринидад и Тобаго, США

ern





каты свободные пространства длинными пасами, а не играть коротко низом, как раньше, когда места на поле просто не было. Сами же длинные пасы стали быстрее и точнее, что сделало их более эффективными.

Очень порадовал AI вратарей; которые не спешат покидать ворота при выходах один на один. Теперь обвести их не так просто, как раньше. В то же время система розыгрышей стандартных положений не изменилась. Количество игроков в стенке можно выбрать прямо во время исполнения штрафного, что добавляет гибкости на тот случай, если ваш соперник не любит пробивать штрафные, а только их разыгрывает.

Нельзя не заметить, что судья стал намного строже и за безнадёжный подкат сзади вы получите красную карточку на любом участке поля. А ведь в прошлогодней версии срыв атаки грубым подкатом иногда был самым эффективным способом защиты. Это было абсолютно неправильно с точки зрения футбола. Также приятно, что теперь судья показывает карточки не в заставках,

а прямо во время игры без переключения камеры. Это убирает налет наигранности и включает судью в игровой процесс.

Один из минусов игры – это отсутствие анонсированного LAN'a. Мультиплеер будет доступен только по Интернету, для которого вам понадобится лицензионный ключ.

С лицензированием команд и сборных тоже не все гладко. Нет немецкой лиги, в английской – всего два лицензированных клуба, а некоторые сборные узнать очень трудно. Но это, как обычно, исправится патчами, которые будут доступны уже в ближайшие дни.

В тактической составляющей игры аж одно изменение: нам дали возможность давать указания отдельным игрокам подключаться к атаке при угловых и опасных штрафных. Правда, больше изменять ничего и не стоило, ведь в PES тактика всегда была на высочайшем уровне с возможностью точечного изменения позиций игроков и выдачи им всевозможных указаний, которые были не просто для галочки, а действительно влияли на ход

игры. Особенно если оценивать эту составляющую игры с возможностями FIFA и ее простыми схемами, которые друг от друга не очень отличаются.

Конечно, немного некорректно сравнивать игру нового поколения с игрой, которая построена на движке 2003-го года, и более уместным будет сравнение в следующем году, когда и EA порадует нас next-gen'ом. Ну а до этого времени выбор того «во что играть» у поклонникам футсима стоять не должен, потому что эти игры находятся в совершенно разных весовых категориях. Если вы не профессиональный киберспортсмен, не хардкорный фанат лицензий и качественного саундтрека, а ваш компьютер не похож на большой калькулятор (игра все таки довольно требовательная к ресурсам), то эта игра должна вам понравиться. Диск PES 2008 всегда будет лежать у вас на самом видном месте, и Windows не предложит перенести иконку PES с рабочего стола в папку «Неиспользуемые ярлыки».

SHEV

Геймплей	11
Графика	10
Звук	7
Управление	8

ОЦЕНКА 10



Більше 2000 JAVA - ІГРИ від **1.90 коп.**

Більше 4000 АНІМАЦІЙ всі по **90 коп.**

Заставки всі по **40 коп.**

СУПЕРЗВУКИ від **1.90 коп.**

+ ДЕКОО ГРИ
+ VIDEO
БЕЗКОШТОВНО

БЕЗКОШТОВНО
КРАЩА МУЗИКА
В ФОРМАТІ **MP3**

СОТНІ ФОТОГАЛЕРЕЇ
БЛОНДИНКИ
БРЮНЕТКИ
ПАРНІ
ШОКОЛАДКИ
ЕЩЕ

[illegible]

ObsCure II

Нарочитый молодёжный
horror

www.games.1c.ru/obs-cure_2

Разработчик: Hydravision
Entertainment

www.hydravision.com

Издатель:

«1С Украина»

games.1c.ua

Рекомендуемые
требования:

Процессор 2,4 ГГц

Память 1 Гб

Видео 128 Мб

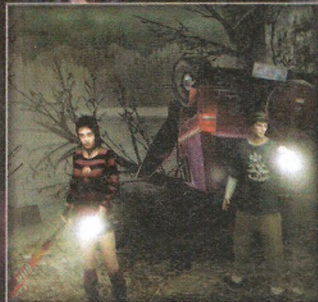
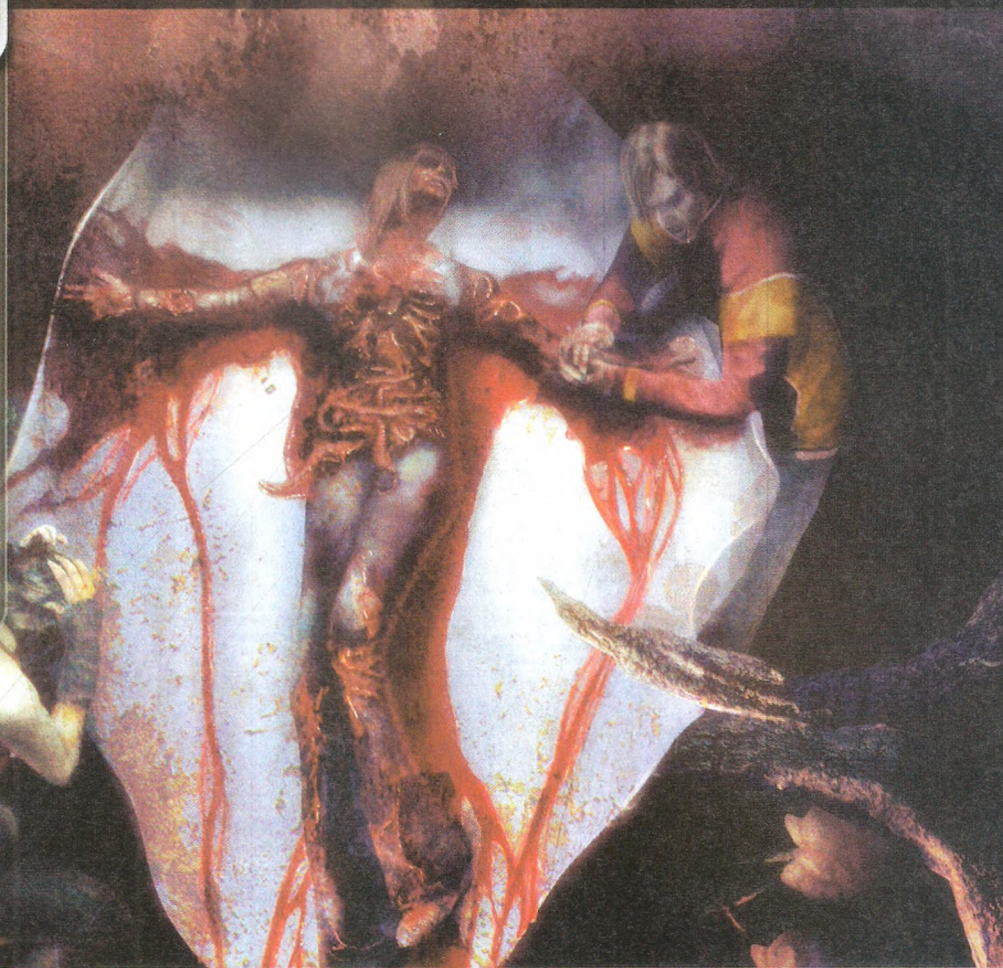


PC | PS2 | WII

Цветут цветы,
Ни я, ни ты
Уже не можем их сорвать...

(Танцы Минус)

Страх.Фак! (Страховой факультэт-а-тэт)



БУ!!! или Б/у? Вот в чем
вопрос
(Гамлет, Принц Гадский)

Ура!!! В игре поддерживается
мышка!!!

Ой. Обзор, конечно же, надо
было начать далеко не с это-
го, но уж очень я рад, что те-
перь грызунище не чуждо
этому кроссплатформенному
проджеку.

Страшный и ужасный *Ап-
шура* – яркий представи-
тель направления молодёж-
ных ужасиков (фильмы «Фа-

культет», все «Крики» и про-
чие boo!-movies о том, как ва-
тага отважных тимуров-
цев/школьников/студен-
тов/детсадовцев крошит в
лапшу местную монстрияну
– преподов и учителей ☺).

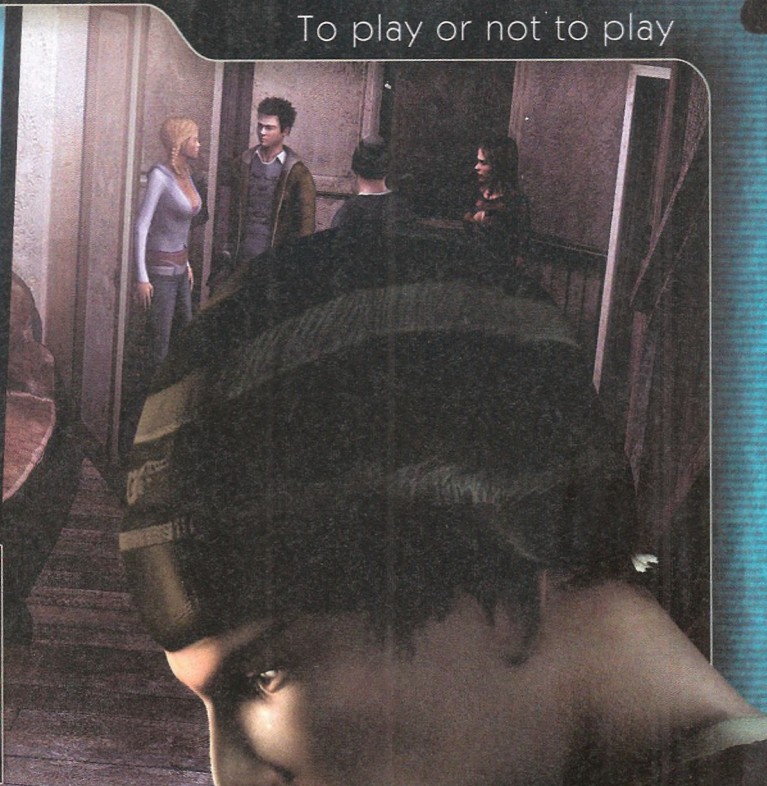
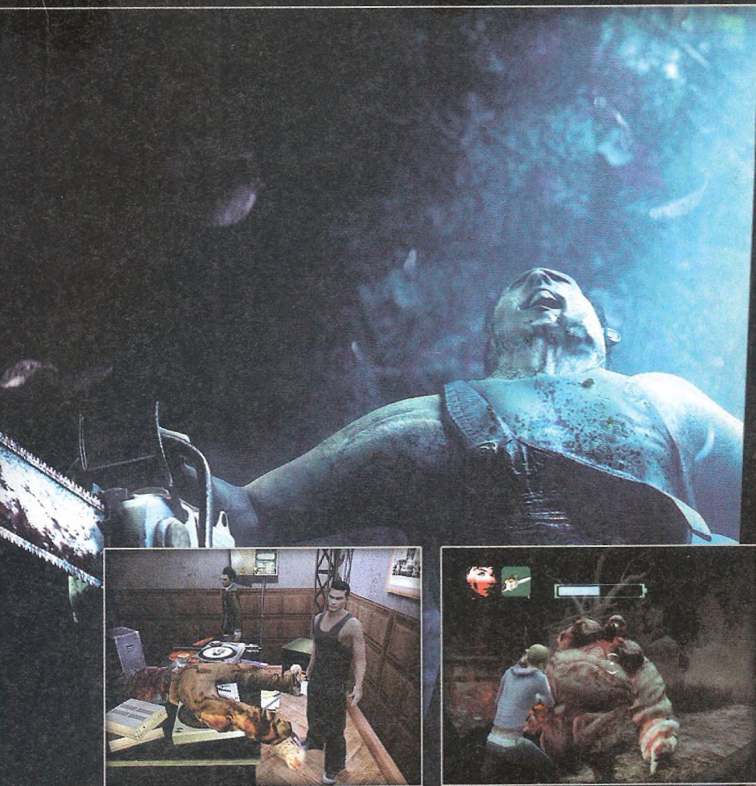
Как говорится, съешь
учителя – спаси товари-
щей от контрольной! ☺

Действие 0–2 происходит в
колледже, куда пошли учить-
ся скудные остатки тех, кто не
откинул копыта в первой Obs-
cure'нной части игры. Мы так
рады...

Obscur'аживающие
факты

Хотя игра заметно преобра-
зилась, но от нее так продол-
жает благоухать уровнем
PS2. Невидимые барьеры
уровня – на месте, интерак-
тивность все такая же полу-
четвертованная.

Молодежный стиль одежды
подобран на «отлично», фи-
гурки стали крупнее, но об-
щее впечатление производит
паскудное. Роты закрыты
при разговоре, хотя на холо-
де пар (или дым? ☺) идет. И



глазёнки моргают. Перекошенная анимация...

Приятно удивляет дизайн студенческих комнат, учебных мест, а дом с дискотекой и лазерами – это просто жуть! Красиво получились школьный двор, стадион и посадка.

А уж воссоздать дух веселых молодежных хорроров авторам удалось. Главное – помнить, что «дурацкость» игры – это своего рода стёб и прикол. Этим-то игра и заслужила ругань серьезных дядек. Но лично я знаю пару человек, которые местами в игре нехило пугались, а медведь Виталька во время очередной из психованных сцен обсосал себе лапу по самый корешок, так что на зиму ему останется дуля с маком и чупа-чупс. ☺

Как хорошо играть дуэтом, давайте потрындим об этом

Главная замануха игры – загадочные цветы, из которых заваривается галлюциногенный чай («Не пей то, что не приготовил сам», – из фильма «Леденец»). Есть в ассортименте букетики и побольше, напоминающие хищные тропические цветы-монстры (и действующие подобным об-

разом). Бред? Бред. Зато какой «тяговый»! ☺

По сюжету вам придется встретиться не только со старыми знакомыми, но и с новым народом. Всего ключевых пупиков (сорри за сравнение, уж очень похожи) – 9 штук, большая часть из которых всегда трётся в одном месте, куда можно забежать и сменить перса. Зачем? Просто заметно поумневшие загадки игры заточены под спекументы каждого из них, а то и вообще под парное прохождение. Перед нами всё та же командная игра (tea for two) – «чай вдвоем» (или с другом, или с ботом), что, в общем-то, игре только на пользу! При этом придется не только раскинуть мозгами, но и врагами – скучных монстров валить можно не только фонариком и стволами, но и отвязной электропилой и арбалетом.

Итак, к вашим услугам силачи Свен и Кенни, умницы – близнецы Мэй и Джун, не менее соображающая Эмми, лазутчик Кори и медвежатник Стэн. Плюс профессор Джеймс и «темная лошадка» Шеннон.

Увы, влияние действий игрока на развитие сюжета усту-

пило место обратному процессу – полнейшей линейности геймплея.

Do You wanna touch the flower?

Так игра спрашивает нас при сохранении игры – герои подходят к цветку и там «втыкают». Выглядит потешно. ☺ И никаких дисков...

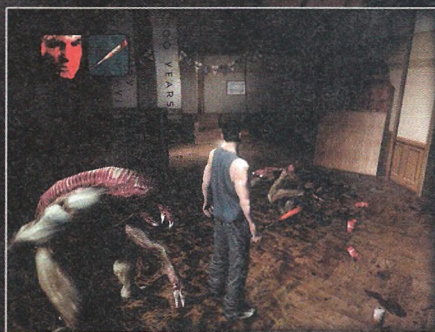
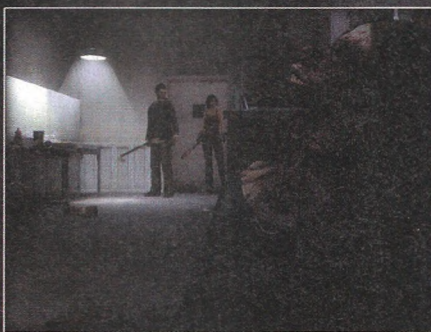
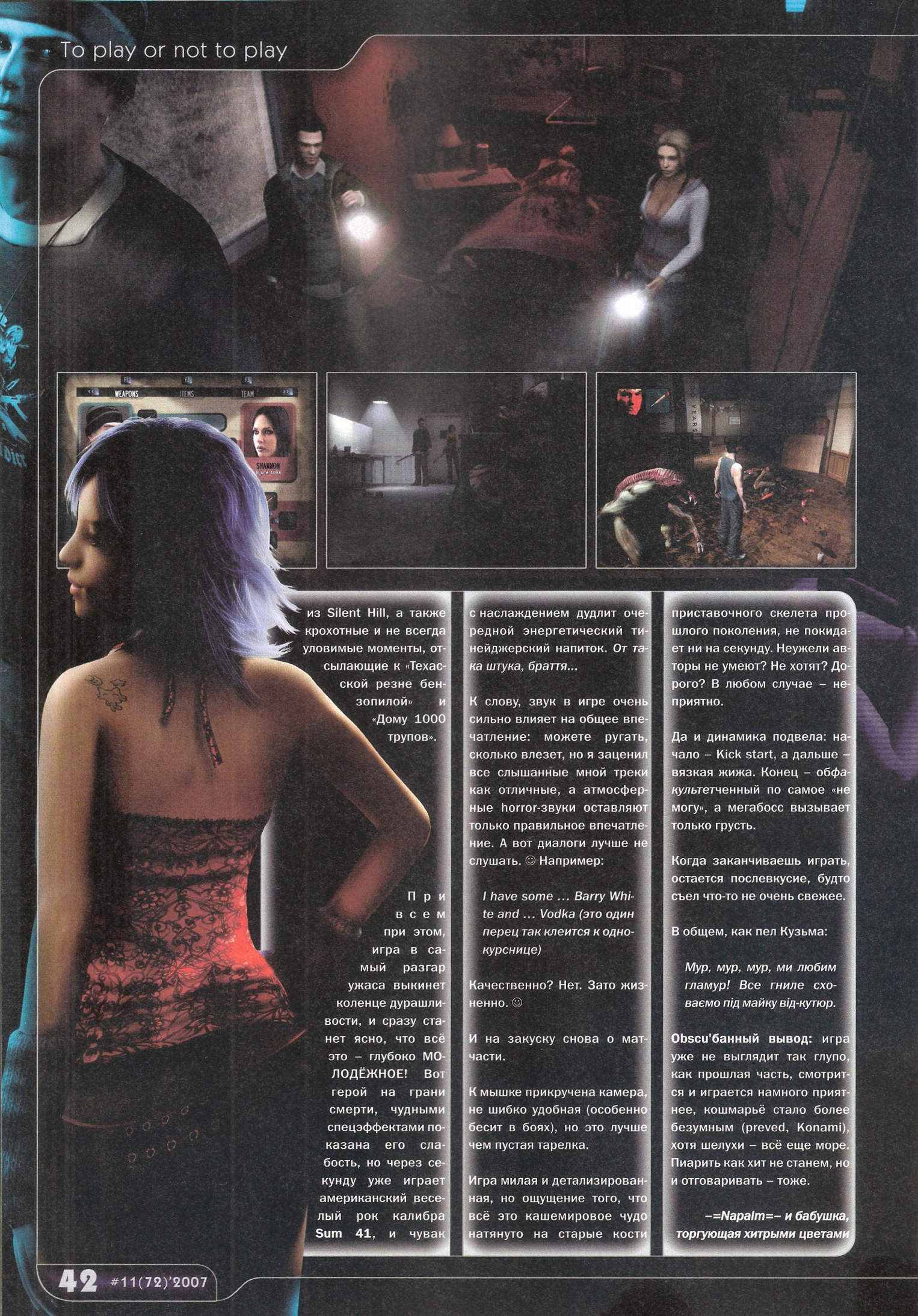
А еще игре свойственны резкие пере-скоки

логики.

Уже в самом начале вас попытаются сбить с толку, заставят паниковать, а потом эффектно швырнут сознание в совершенно другую стезю. Тут напрашивается столько сравнений, что ни в сказке сказать... И временное безумие Fahrenheit, и развод на испуг в стиле Suffering, и туманные места

Геймплей	7
Графика	9-
Звук	9+
Управление	уже лучше

ОЦЕНКА **7**



из Silent Hill, а также крохотные и не всегда уловимые моменты, отсылающие к «Техасской резне бензопилой» и «Дому 1000 трупов».

При всем при этом, игра в самый разгар ужаса выкинет коленце дурашливости, и сразу станет ясно, что всё это – глубоко МОЛОДЁЖНОЕ! Вот герой на грани смерти, чудными спецэффектами показана его слабость, но через секунду уже играет американский веселый рок калибра Sum 41, и чувак

с наслаждением дудлит очередной энергетический тинейджерский напиток. От такой штука, браття...

К слову, звук в игре очень сильно влияет на общее впечатление: можете ругать, сколько влезет, но я заценил все слышанные мной треки как отличные, а атмосферные horror-звуки оставляют только правильное впечатление. А вот диалоги лучше не слушать. ☺ Например:

I have some ... Barry White and ... Vodka (это один перец так клеится к однокурснице)

Качественно? Нет. Зато живо. ☺

И на закуску снова о матчасти.

К мышке прикручена камера, не шибко удобная (особенно бесит в боях), но это лучше чем пустая тарелка.

Игра милая и детализированная, но ощущение того, что всё это кашемировое чудо натянута на старые кости

приставочного скелета прошлого поколения, не покидает ни на секунду. Неужели авторы не умеют? Не хотят? Дорого? В любом случае – неприятно.

Да и динамика подвела: начало – Kick start, а дальше – вязкая жижа. Конец – обфаккультетченный по самое «не могу», а мегабосс вызывает только грусть.

Когда заканчиваешь играть, остается послевкусие, будто съел что-то не очень свежее.

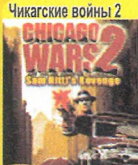
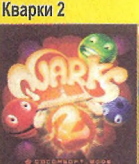
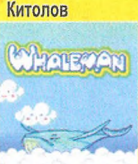
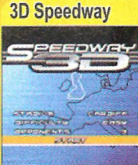
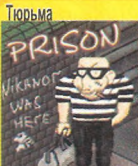
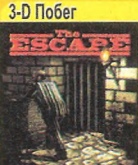
В общем, как пел Кузьма:

Мур, мур, мур, ми любим гламур! Все гниле сховаємо під майку від-кутюр.

Obscu'банный вывод: игра уже не выглядит так глупо, как прошлая часть, смотрится и играется намного приятнее, кошмарье стало более безумным (preved, Konami), хотя шелухи – всё еще море. Пиарить как хит не станем, но и отговаривать – тоже.

—Nepalm— и бабушка, торгующая хитрыми цветами

Зроби сюрприз другові, коханій людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F1 за ним номер абонента у форматі 80XXNNNNNN, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567

Волк и Семеро Козлят  6100836603	CSStrike Mobile  6100776603	Governator 2  6100771603	Yellow Submarine  6100778603	Битва за башни: Гнев Богов  6100769603
Корсары  6100845603	Мифические джунгли  6100780603	Ночная сказка  6100773603	Охота на Детей Смерти  6100779603	Чикагские войны 2  6100777603
Трудно быть богом  6100846603	Танковые силы  6100787603	Магические войны  6100784603	Сумасшедшие ангелы  6100782603	Пляжные развлечения  6100781603
Калифорнийская резня бензопилой  6100863603	Pendekar 3G  6100792603	Кварки 2  6100783603	Китолов  6100789603	Механизм X  6100788603
Код Апокалипсиса  6100865603	Утка Берти  6100793603	Монстры-грузовики  6100791603	Чистильщик - Красный Ключ  6100790603	3D Speedway  6100797603
МувгоXXX Бикини  6100819603	Техасский покер 2  6100802603	SexSutra ver.11  6100816603	Омаха покер  6100805603	Кубок Фуфа по прыжкам  6100804603
Жестокий Жнец  6100799603	Гадание Фуфа  6100803603	МувгоXXX Обнаженная  6100820603	Тюрьма  6100798603	Приключения Морта и Фила  6100795603
Камасутра: золотой выпуск  6100822603	SexSutra ver.1  6100817603	Move it  6100796603	Badaz Blackjack  6100800603	Морские сражения  6100811603
Гонки по бездорожью  6100826603	Священные войны: сыновья монаха  6100807603	Сказания рыцарей: земля горечи  6100808603	Судoku: Умственное Развитие  6100809603	3-D Побег  6100813603

Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тисячі безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

Экспрессия — это ярко, Депрессия — это грустно, Агрессия — это плохо

- Мир, купленный очень дорого, редко бывает продолжительным (П. Бови)
- Золотая узда не сделает клячу рысакom (Сенека Старший)
- Мд-а-а-а :-/ (Геймеры об игре)

AGGRESSION

EUROPE 1914

Глобальная стратегия/тактика
www.aggression.ru

Разработчик: «Леста»
www.lesta.ru

Издатель: «Бука»,
www.buka.ru

Системные требования:
Процессор 1700 МГц
Память 768 Мб
Видео 128 Мб



Когда «Леста» что-то обещает, она делает если не намного больше, то хотя бы доказывает, что обещала не зря. Но не в этот раз.

[Кабинет психолога, играет задумчивая музыка, в клетке сидит попугай и поёт «Интернационал». За столом — седой врач в белом халате с подозрительно доброжелательной улыбкой]

— Здравствуйте, друзья! Проходите, укладывайтесь поудобнее на кушетку. Сегодня мы займемся психоанализом и разбором факторов депрессии и агрессии.

Глобальное «потепление»: v.0-альфа

Да, для игры временной промежуток с 1910 по 1950-й годы — это конечно был не слабый «закидон». Но ошиб-

ки, допущенные в целом талантливой студией, связаны не только со временем и объемом работ. Это проблемы глобального плана. Итак.

Оптимизм?

Нам на растерзание развитие дали Россию, Францию, Британию и Германию. Италия, Испания, Турция и Австро-Венгрия избежали участи управления рукой игрока. А еще нам дали ряд нейтра-





лов, скучных и пассивных, как ленивцы в жаркий день, исполняющих роль «мальчиков для битья».

Зато интересными получились исторические и random-квесты. Но тут наступил...

...Большой пессимизм. Например, экономика вносит немалую лепту скучности. Такие ресурсы, как промышленность, образование и нелепый ресурс – население – не дают особого пространства для полета мысли.

Не особо вдохновляют и ветви строительства: зданий меньше, чем полтора десятка, и впечатляют они едва ли. Спасти положение помогает три с лишним десятка научных апгрейдов.

Семь вариантов правления всё-таки есть, но выглядят антинаучно и путано: безвластие и монархическое безумие – не такие уж это и полярные понятия.

Мир, война, и кое-какой союз – такова нехитрая барсетка для дипломатии, в которую помещается лозунг «Чем бы еще таким НЕ удивить».

Да и во внутренних вопросах общества всё грустно.

Если копнуть вглубь игры, выяснится, что зачастую вообще не наблюдается адекватной реакции программного кода на наши с вами действия. Когда можно подловить игрока на том, что он протупил, игра тупит еще больше. Что это – игра в «Поддавки»? Неужели это не было заметно при тестировании?! Разве не этим авторы хвалились, как фишкой?

Одинокий проблеск оптимизма. В игре «Скучно/Весело» финальный «шлёп» несёт система развесёлых персонажей. Они колоритны, а фарш из личностей, размещенных в совершенно противоречивых местах – это просто праздник «Хэллоуин». Среди личностей как вполне ожидаемые «бюстики» вроде Ленина, Гитлера, легендарной царской семьи Романовых, так и выдающиеся ученые, военачальники, писатели и прочие деятели. Загубить героя практически нереально.

Крутые дяденьки покровлены на 6 классов: министры, гуманитарии, ученые, генера-

лы, шпиончики и лидеры. Все, как положено: прокачка, опыт, спецнавыки, позволяющие выполнять поставленные задачи.

В общем, увидев все, что уготовано предводителям, сомнений не остается – авторы сконцентрировались именно на них. Увы, забросив всё остальное...

Тактика – v.0-beta:

Боевые действия также ничем не порадовали – выглядят не лучше, чем в рядовых игрушках. Со времени твор-

ческого старта «Лесты» подход к маневрам изменился мало. А зря.

Искусственный интеллект прямой, как след от асфальтоукладчика. А тому, какие тропинки войска топчут на карте, удивится любой психиатр.

Эффект уберюнита налицо: танки и пушки – залог победы. Забейте на солдат – это вам не Company of Heroes. ☹

Да и фестивалем юнитов «Агрессию» явно не назовешь. Выбор скудноват.

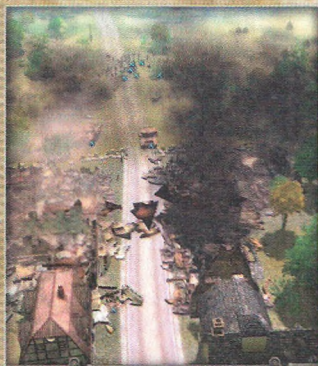
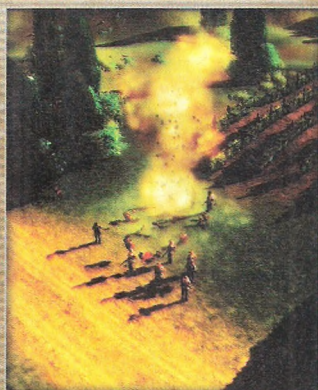




ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ



тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua



Спецподдержка как фиша не выдерживает конкуренции с tactical aid World in Conflict.

А то, что бои идут на суше (мол, за морем отправляйтесь в другие игры) – отдельное «фу»!

Зрительные галлюцинации

Картиночка не столько красива, сколько обработана «шпателькой». Скажем так: графика «блистает». И это не комплимент. Все поняли, какой спецэффект применялся? :-/ Да и подтормаживает совершенно неадекватно.

Физика. Хм... Ну, есть. Ну, рушатся постройки зрелищно. Дальше что?

Интерфейс ничем не лучше всего остального. К настройкам игры применим разве что один термин – «малоконфигурируемость».

Вывод из психоанализа:

«Агрессия» вызывает и всячески усугубляет депрессивное настроение.

Игра получилась сильно неравномерная. Множество скучных, непроработанных элементов в стратегическом режиме, невыдающаяся тактика с одной стороны, и колоритные лидеры, возможность создания собственной сумасшедшей альтернативной истории (хоть и не такую альтернативу мы ждали) с неплохими историческими заданиями – с другой стороны.

Нам обещали упоение от развития сверхдержавы, разработки супероружия. Где упоение? Нету. ☹

Яркие краски ожидания уступили место серым краскам реальности. Но ядерный взрыв таки удался. Хотя бы графически.

И еще – поймите нас правильно: все эти недочеты просто-напросто не делают из «Агрессии» всенародного любимца. Но это не значит, что узкий круг ценителей разгуляйных стратегий не станет в нее играть. Станут. Еще как станут. Ведь таких игр мало. И все же – нельзя действо-

вать по принципу «на бептичье и кастрюля – соловей». Разве мы не заслужили хороший продукт?

От «Агрессии» ждали больше прогресса. Обломались. Поэтому радостные моменты воспринимаются с гораздо меньшим энтузиазмом, а ошибки – с удвоенной геймерской агрессией.

Я не верю, что авторы испортились. Просто им пора в отпуск. Пока геймеры не вычеркнули их из списка талантливых команд.

Сеанс психоанализа окончен. Пациент психокоррекции пока не поддался. Но надежда есть.

[Из кабинета донесся громкий вопль фигуристой медсестры: «Следующий!»]

Временно загрустивший
--Naralm--



Геймплей 6
Графика 9
Звук 9
Управление 8

ОЦЕНКА 7



Контент-услуги доступны для абонентов МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, КИЇВСТАР, DJUICE, Мобілич, Beeline, life:)
СУПЕР НОВІНКИ ІГР ДЛЯ МОБІЛІ Для замовлення ігор відправте SMS з кодом замовлення на номер: **1060**
 Докладніше дивитися список телефонів на сайті: www.etobomba.com або wap.etobomba.com

Зроби сюрприз друзів, коханий людині або шефові! Замов для нього будь-який контент "ТМ Динаміт". Після коду контенту вкажіть F і за ним номер абонента у форматі 80XXXXXXX, даний номер повинен належати МТС, JEANS, ЕКОТЕЛ, life:), наприклад: 6100739603 F 80501234567

Age of Heroes IV: Кровь и сумрак 6100850603



3D Real Billiards 2007 6100651603



Алеша Половинка и Тугарины Змей КОД ГРИ: 6100155603



3D Настоящая Камасутра КОД ГРИ: 6100390603



Min Net КОД ГРИ: 6100604603



3D Экстремальное ралли 4x4 6100749603



Space Miner 6100727603



Штирлиц III Операция Умугуляция 6100728603



CALL of DUTY 2 6100730603



ЖАРА 6100731603



Эросказка: Маша и Медвед 6100739603



2D Real Billiards 2007 6100723603



Добрый Никитич и Змей Горыныч 6100428603



Штирлиц-2 КОД ГРИ: 6100156603



3D Rally Evolution КОД ГРИ: 6100434603



4x4 Экстремальное Ралли 2006 6100750603



Age of Heroes 3: Возмездие орков 6100651603



3D Бумер Street Racing 6100392603



3-D Mystic Ways КОД ГРИ: 6100629603



12 Пасьянсов КОД ГРИ: 6100352603



Настоящий Футбол - Мировая Лига 2006 6100380603



Bear Cards 6100153603



3-D Flower Tower 6100652603



S.T.A.B. 2: Ответный удар! 6100655603



3D Need for Drift 6100742603



Badaz Poker 6100801603



SexSutra ver.III 6100814603



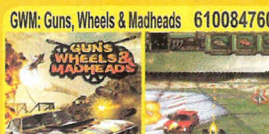
Бупуппи 6100812603



2007 ИИHF Чемпионат Мира 6100838603



GWM: Guns, Wheels & Madheads 6100847603



Оружейная лихорадка 6100806603



Muvrox 6100818603



День высадки в Нормандии 6100823603



Артур и Минипуты 6100835603



Группа Зета 6100849603



Кодовое имя Хаос 6100824603



Мертвая Вода 6100825603



Найди 5 эро отличий 6100821603



Мотогонки на бездорожье 6100843603



Последний экзамен 6100848603



Поле Чудес 6100861603



Тысяча и Одна Ночь 6100860603



Четверг, 12-е 6100846603



Шары Рональдиньо Гаучо 6100853603



Уличный Футбол Рональдиньо 6100854603



Глобальное потепление 6100837603



Xbubblez Бикини 6100830603



Карлик Нос 6100842603



Приключение Тарзана 6100844603



Мечи ярости 6100752603



Global Warming 6100837603



Xbubblez Бикини 6100830603



Карлик Нос 6100842603



Приключение Тарзана 6100844603



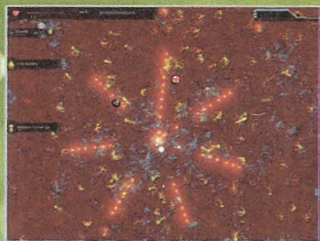
Мечи ярости 6100752603



Иди на WAP! - WAP.ETOBOMBA.COM - тысячи безкоштовних одиниць контенту для твого телефону!

ЗАО "Київстар Діж.Ес.Бі.", ліцензія ДКЗУ №9996903 від 12.04.2001 р. ЗАО "Українські радіосистеми", ліцензія НКРЗУ №129983 від 16.05.2006 р. ТОВ "АСТЕЛІ", ліцензія НКРЗУ АБ №22733 від 17.11.2005 р. Ліцензія Державного сервісу АА №20168 видана ЗАО "УМЗ" 29.12.2004 р. Вартість надрукованого повідомлення на номер 4707 - 7 грн. 4908 - 9 грн. 1060 - 16 грн. (з ПДВ) Увага! Переконайтеся, що в телефоні зроблені необхідні налаштування для доступу на WAP. Якщо Ваш запит містить помилку, система про це повідомить, але послуга буде вважатися зробленою і оплата з рахунку буде знята. Послуги для поштових Недотримання всіх умов замовлення не може гарантувати вдале одержання контенту. ТМ "DINAMIT" - усі права захищені. Контент-провайдер ТОВ "МІСТЕР МОБАЙЛ". Служба підтримки тел.: (044) 461-00-81

Тысячи монстров. Один герой



Было

В далеком 2003 году, когда мы рубились в Макса Пейна, «где от стен отлетает плитка», покоряли мир в третьей «Цивилизации» и искали Ледяной Трон в Warcraft III, финская компания 10tons порадовала нас одной из самых живучих и популярных аркад. Аркадой про маленького человечка, отстреливающего головы, руки, ноги и лапы толпам, полчищам и тучам монстров. Конечно, движок четырехлетней давности не показывал нам эти ужасающие кадры, но воображение, возбужденное постоянно прущими монстрами, дорисовывало такие картины расправы над тварями, что никакому садисту, помешанному на сверхсовременном Bioshock, и не снилось. В общем, мы проходили уровень за уровнем, убивали монстра за монстром, и даже когда все квесты были пройдены, а в режиме выживания

был достигнут свой максимум, мы звали в гости друга и играли вдвоем, изничтожая вдвое больше монстров, набирая вдвое больше очков и тратя на это вдвое больше времени.

Есть

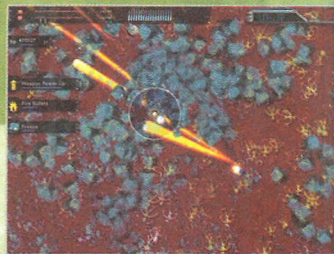
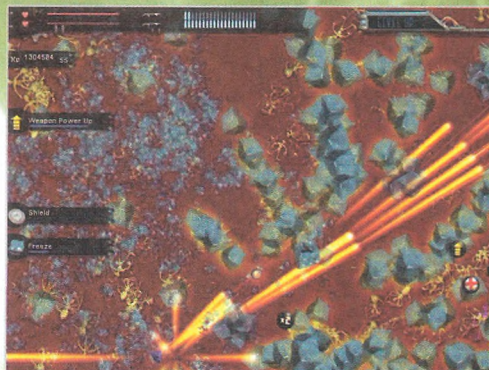
А что же это вообще за Crimsonland такой? Crimsonland – в переводе с иностранного «Кроваво-красная земля». Что ж, название говорит само за себя.

Суть игры проста, как и, впрочем, все гениальное – уничтожать монстров. На время, на очки, на количество – убивать, убивать и убивать! Но, как ни странно, Кримс до сих пор не надоел геймерам, хоть с момента его создания уж прошло четыре года. Почему же так случилось? Причин несколько. Во-первых, это постоянный экшен и непредсказуемый

геймплей, хотя ИИ монстров проще пареной репы. Но если расслабиться, то эти тупые монстры надают нашему протезу по репе похлеще сверхгениальных мутантов из того же Bioshock'a, ведь здесь монстры берут не умом, а количеством. Согласитесь, оказаться с тысячей тупых монстров один на один – это ведь вам даже не на футбольный матч Англия – Италия сходить!

Ну а для убийства монстров нам предоставляется здоровенный арсенал из разнообразных пушек, неведомо откуда появляющихся под носом у нашего героя: от пистолета до дробовика Гаусса, уничтожающего все на пути выстрела; от обреза до Jackhammer'a, обладающего скорострельностью автомата и убойной силой дробовика; и, наконец, коллекция ионного оружия, заряды которых поражают по нескольку про-





тивников за раз. Ну а еще... А еще на поле появляются разнообразные бонусы, повышающие скорость бега, стрельбы, лечащие, убивающие, бьющие молниями и еще много чего в том же духе. В общем, скучать не приходится.

Режимов игры четыре:

Campaign – кампания со всеми вытекающими последствиями: пять миров по десять уровней, на каждом уровне своя интересность, делающая их неповторимыми и не похожими друг на друга.

Survival – бесконечный уровень, цель которого набрать очков побольше и умереть счастливым.

Rush – тут уже посложнее. Дают нам в руки штурмовую винтовку с неиссякаемым запасом патронов, стреляющую без перезарядки, и вперед! На нас нескончаемым потоком ползут и бегут орды монстров, и надо устоять как можно дольше... Мировой

рекорд – около 4 минут. Однако!

Type'o'Shooter – вообще уникальный режим. На нас с разной (в общем, не быстро) скоростью ползут монстры. Чтобы убить монстра надо набрать на клавиатуре слово, написанное у монстра над головой. Эдакий BabyType/sudden death.

Один (и, возможно, единственный) минус игры – это отсутствие мультиплеера. Точнее он-то есть, но игра ведется на одном компьютере, причем один игрок ведет прицеливание мышью, другой – клавиатурой. А камера следит за тем, у кого мышка. Неудобно! Тем более не всегда есть время зайти к другу, особенно если он живет не в соседней квартире. А люди еще и издевались – пару раз пускали слух (даже со ссылками) о мультиплеер-аддоне к Кримсу. Но слух оказывался уткой, ссылка – битой, и на ум приходило множество слов, о существовании которых ты раньше и не догадывался.

Будет

А будет вот что: новые уровни, новые монстры, новое оружие, и это – Crimsonland 2! Инфа о выходе Crimsonland 2 появилась еще в прошлом году. Но финны есть финны, и результатом тому – целых три скриншота за год работы. Заметим, скриншотов вполне многообещающих, но ИХ ВСЕГО ТРИ! Причем один из них, наиболее красноречиво говорящий о том, что это – Crimsonland 2, представляет главное меню игры, в котором есть графа (барабанная дробь!) МУЛЬТИПЛЕЕР! Больше, к сожалению, никакими данными десятичные финские парни не поделились. А жаль.

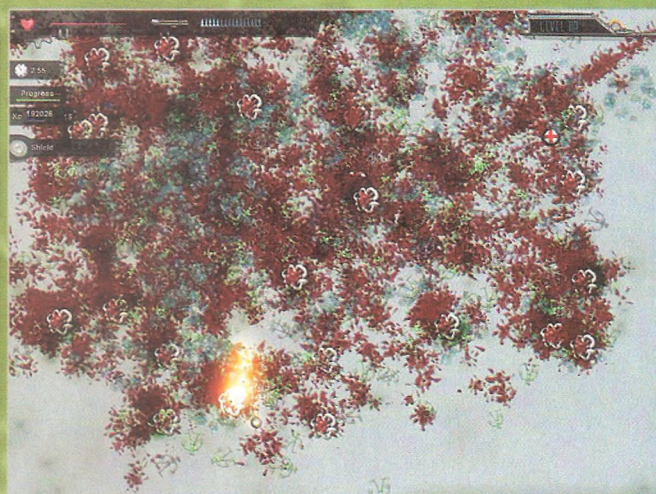
Вообще

Как ни странно, игра не потеряла популярности после того, как первая тысяча геймеров прошла ее на обоих доступных уровнях сложности, и набрала свой максимум во всех побочных режимах. Наоборот, игроки начали реко-

мендовать «прикольную игрушку» друзьям, те – соседям, те – боссу, и вот в Кримс режется половина офисных сотрудников, ведь системные требования для игры не так велики – она пойдет даже на калькуляторе.

Судя по тому, что в аркаду с плоской графикой четырехлетней давности и абсолютно однообразным геймплеем шпелят, рубятся и играют с неубывающим интересом уже четыре года, ее действительно можно назвать Великой Игрой. Бывает же такое.

C.r.a.z.y





Приключения наемников в Попуасии

FAR CRY 2

Первоклассный экшен

Разработчик:
Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
www.ubi.com

Дата выхода: весна 2008

Что-то очень странное творится с современными шутерами в последнее время. S.T.A.L.K.E.R., Medal of Honor: Airborne, Stranglehold, BioShock – все эти игры получились на редкость удачными. На протяжении фактически всего 2007 года разработчики радовали нас интересными и уникальными проектами. Однако вполне возможно вторая часть Far Cry станет еще лучше, чем все вышеперечисленные проекты вместе взятые. Усаживайтесь поудобнее и будьте готовы к неожиданностям, ведь ниже по курсу вас ждет превью «заокеанского Сталкера»!

Сколько лет, сколько зим?

Разработкой второй части известной каждому геймеру Far Cry занимается Ubisoft Montreal. К сожалению (а, быть

может и к счастью) ребята из Crytek, авторы оригинального Far Cry, не будут трудиться над продолжением, так как на данный момент они заняты «Кризисом».

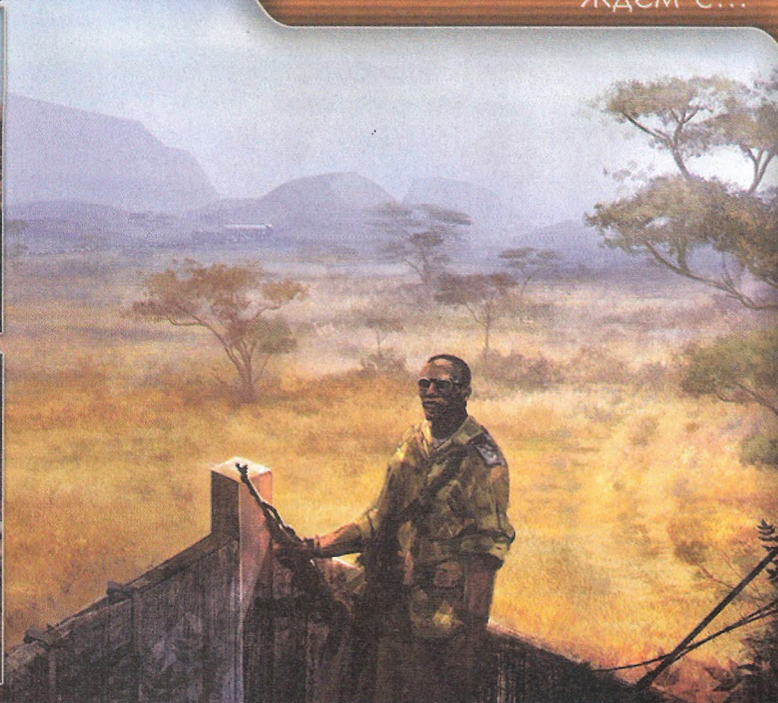
Путешествуя по джунглям саванне

В двух словах Far Cry 2 можно охарактеризовать примерно так: это все тот же Far Cry, только в новой обертке и с новой начинкой. Насколько красива эта обертка и приятна ли на вкус начинка, вы узнаете в последующих абзацах. Погнались!

Предупреждаю сразу: не думайте, что это какой-то там клон Crysis. Far Cry 2 несколько на него не равняется, и это заметно даже при отдаленном знакомстве с будущей игрой. Действие игры на сей раз происходит не в джунглях, как было ранее, и как это будет в Cry-

sis, а в жаркой африканской саванне, полной экзотических пейзажей и больших открытых территорий. Здесь не будет пришельцев из космоса, которые превратят всю игру в морозильную камеру, мы будем иметь дело с самыми обыкновенными наемниками, вести борьбу за выживание, убивать ради денег и чести. В корне сюжета – реальные события и никаких намеков на научную фантастику.

Что касается фундаментальной части игры, то Ubisoft Montreal перекроили ее полностью. Готовится совершенно новая игра, несколько не похожая на предшественницу. Far Cry 2 – действительно нечто новое, чего еще никто и никогда не делал. Удивляет абсолютно все: и мелочи геймплея, и тщательная работа дизайнеров, и совершенно непохожий на первую часть сценарий игры. Весь игровой



мир, все окружающие главного персонажа объекты полностью интерактивны. Сама саванна как будто живет собственной жизнью: все настолько реалистично, что в происходящее на экране очень сложно поверить. Каждый куст, дерево, листик ведут себя так, как тому полагается, соблюдая все законы физики. Даже такая, казалось бы, мелочь, как ветер, реализована настолько грамотно, что трудно отличить компьютерную игру от реальности. Подобные слова сегодня звучат часто, но поверьте, Far Cry 2 – это по-настоящему нереальная реальность, где учтены и задействованы все факторы настоящей жизни. Когда главный герой ходит по желтым полям, по окраинам которых растут низкорослые деревья, над вами преобладает такое состояние, как будто это именно вы там ходите и дышите чистым африканским воздухом. Даже стоя на месте и вращая камеру во-

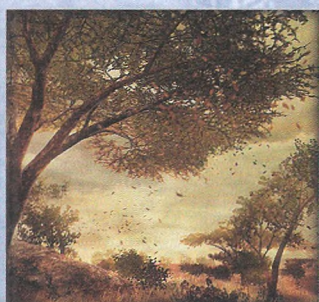
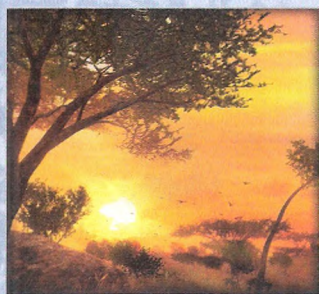
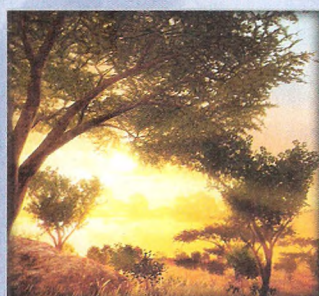
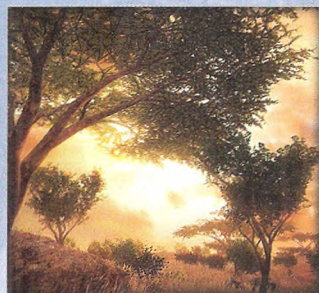
круг персонажа, ощущается непередаваемое.

Бросьте гранату и земля разлетится по округе так, как это происходит в реальности, а не так, как хотелось бы разработчикам. Взять, к примеру, ветер, который сможет помочь в тактике боя. Допустим, вам нужно пройти через наемнический лагерь, как вы поступите? Как минимум, у вас есть три варианта. Первое – вооружиться до зубов, ворваться на территорию врага и накормить всех присутствующих дозой свинца. Второй вариант – дожидаться ночи, и тихо, чтобы никто не услышал, пересечь территорию противника. И, наконец, третье – в том случае, если ветер дует по направлению к врагу, то с помощью огнемета можно поджечь ближайшее дерево. Зачем? А все просто: когда небольшие веточки сгорают, то порывом ветра их может сорвать с дерева и унести, соответственно, по направле-

нию ветра. Таким образом, если на вражеской базе будут какие-либо бочки, баллоны, контейнеры с горючим, то произойдет самый простой физический процесс под названием «Бабах!». И даже если огнеопасных материалов у наемников не будет, то загорится трава, а вместе с ней и все сооружения. Так что этот вариант беспроигрышный.

Искусственный интеллект в Far Cry 2 реализован весьма грамотно, я бы сказал, даже на уровне S.T.A.L.K.E.R.. Бандиты ведут себя очень реалистично и, что немаловажно, их поступки вполне логичны. То есть, если вы где-нибудь в зарослях засядете со снайперской винтовкой, и начнете одного за другим отстреливать негодяев, они не будут ходить, сложив руки, как это обычно происходит в большинстве шутеров. Заслышав выстрел, противники сразу же прячутся за ближайшие укрытия и стараются вычислить, откуда





стреляют. Но и это еще не все. Если вы раните кого-нибудь из наемников, то его напарники постараются ему помочь.

Впрочем, и ваши напарники – не исключение. Если вы любите охотиться в одиночку, не прибегая к помощи, советую свои принципы оставить в стороне. Уверю вас, лишний напарник вам не помешает, а даже напротив – поможет в сложной ситуации. Сами по себе наемники к вам не придут, их нужно найти и предложить работу. Если вдруг откуда не возьмись появится противник, а вы не успеете собраться и получите шальную пулю в тело, то не думайте, что вы побежите дальше как ни в чем не бывало. Ваш герой бросит пушку, достанет нож и начнет выковыривать пулю из раненной части тела. Все это, естественно, будет сопровождаться мужественными охами. Но что же будет, если вас сильно заденут, и вы

сами не в силах будете передвигаться? В таком случае на помощь придут уже не ваши руки, а тот самый напарник. Он подхватит вас и постарается дотащить до безопасного места. Заметьте – он только постарается. Искусственный интеллект – не страховая компания и никаких гарантий не дает. Вариант, что его тоже подстрелят, пока он спасает вашу... эээ... пятую точку, не исключен. Но самое главное – все это никакой не скрипт, никто не может предсказать, что и когда случится и чем в итоге закончится. А ведь все может сложиться куда трагичнее, если не прихватить с собой помощника.

Вся красота в простоте

Графика Far Cry 2 просто безупречна. По качеству картинки игра сможет равняться даже на Crysis. Такой яркой, фотореалистичной, живой и насыщенной картинкой вы

не встретите не в одном существующем шутере. Да что там шутере, ни одна игра не может похвастаться настолько высоким уровнем графики. В запасе у Ubisoft Montreal еще целый год, чтобы всеми возможными методами сделать игру еще лучше.

На данный момент Far Cry 2 – единственный в своем роде настолько качественный (на словах) шутер. Однако к моменту релиза, который запланирован на весну 2008 года, у проекта появятся немало конкурентов, о которых, кстати, вы можете узнать в рубрике «Ждем-с!» этого же номера. Во всяком случае, Far Cry 2 не пройдет незамеченным и обязательно порадует игроков. Мы, в свою очередь, несколько не сомневаемся в способностях Ubisoft и желаем им удачи в разработке игры.

Dexter



КАК ПОДПИСАТЬСЯ?

по телефону (044) 239-20-46
по e-mail: media@mnews.com.ua





[PROTOTYPE]

Action

www.prototypegame.com

Разработчик:

Radical Entertainment

www.radical.ca

Издатель:

Vivendi Games

www.vivendigames.com

Дата выхода: осень 2008

PC | X360 | PS3

Биохимия и как с ней бороться

Последние несколько месяцев выдались очень плодородными по количеству громких и горячих игровых проектов. Уже сейчас в магазинах можно найти с пяток хитовых шутеров. Судя по тому, что еще подготовили разработчики (*Call of Duty 4*, например), до конца этого года нам обеспечат бурную геймерскую жизнь. Потихоньку начинают появляться и анонсы на 2008 год. Их уже более чем достаточно, однако по-настоящему достойных проектов мало. И один из таких — шутер *Prototype* от Radical Entertainment.

Биохимическая история

В одной из секретных лабораторий Нью-Йорка происходит утечка очень опасного вируса. Он не смертелен, но при заражении им ДНК человека

подвергается полной перестановке, что влечет за собой ужасные последствия — превращение в мутантов. Правоохранительные органы не дремлют, и сию же минуту начинают предотвращать распространение вируса. По прошествии нескольких часов по улицам города расхаживают специалисты в герметичных костюмах, границы и въезды находятся под присмотром национальной гвардии — в штате военное положение!

Как и следовало предположить, Манхеттен (здесь разворачиваются действия) заполнили мутанты. Правительство принимает все возможные меры, к решению проблемы подключили все секретные организации и группировки. И в это время на сцене объявляется наш главный герой, организм которого был поражен жутким вирусом. В отличие от всех других зараженных лю-

дей, на Алекса (имя нашего персонажа) вирус подействовал несколько иначе. Внешне он остался человеком, но структура его ДНК полностью поменялась. В чем заключаются последующие действия Алекса непонятно: то ли он хочет выжить, то ли убить как можно больше людей. Во всяком случае, известно, что за ним теперь охотится вся национальная гвардия и свежеиспеченные мутанты. Зачем Алекса преследуют мутанты, когда он и сам уже не человек, тоже пока неясно.

Не очень радушный прием

Можно предположить, что *Prototype* — самый обыкновенный и ничем не отличающийся от других экшен. Однако с этого момента и начинается все самое интересное. После заражения у Алекса появился ряд суперспособностей, которые он самостоя-





тельно контролирует, например, может превратить свои руки в острые шипы, мощные щупальца, гигантские клешни и прочие немислимые вещи. Кроме этого, он обладает нечеловеческой силой. Топнув ногой по земле, он может перевернуть все автомобили в ближайшем радиусе, одним движением руки поднимает в воздух грузовики и танки, а также разбрасывает в разные стороны солдат и сотрудников полиции, словно мягкие игрушки. Но и это еще не все. Своими шипами можно превратить в отбивные десятки, сотни и даже тысячи невинных людей, покромсать человека на мелкие кусочки, разбить ему голову самым кровавым способом или раздавить его клешнями...

На этом возможности Алекса не ограничиваются. В *Prototype* главный герой обладает способностью принимать облик абсолютно (!) любого

человека. А это, в свою очередь, очень влияет на прохождение игры. Вот вам нужно попасть на территорию военного лагеря. Можно конечно ворваться туда, перерубить в капусту всех военных, смять как бумагу танки и оборудование и забрать необходимое. А можно выловить любого рядового или, что еще лучше, старшего по званию, тихонько проломить ему череп и принять его облик. Вы без проблем проникаете в военный лагерь, забираете все необходимое и выходите оттуда незамеченным. Так что на протяжении игры вы вольны сами решать, каким образом действовать в той или иной ситуации.

И, наконец, самое главное. За основу передвижения в игре разработчики выбрали популярный в наши дни вид спорта – паркур. Точнее, в западных странах это паркур, а у нас это называется шило

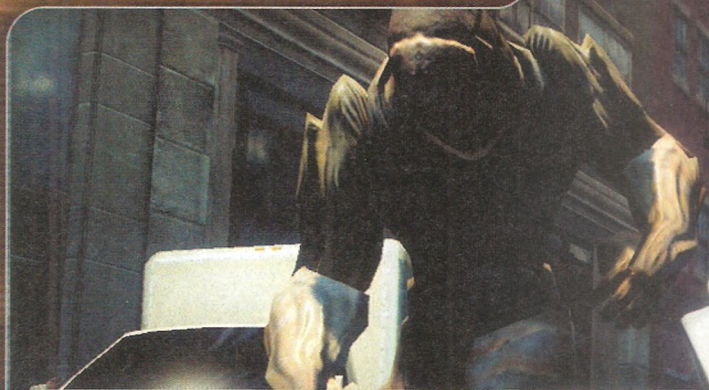
в одном месте ☺. На сегодняшний день никакая из существующих игр не может похвастаться такой особенностью. Принц Персии тоже акробат, но далеко не паркур. Однако, к моменту выхода *Prototype*, по крайней мере одна игра будет содержать элементы паркура – *Assassin's Creed*. Кстати говоря, Алекс очень даже похож на Альтаира (главный герой *Assassin's Creed*): такой же капюшон, скрывающий его лицо, те же повадки и спокойное поведение. Ну а вот теперь выясняется, что он будет скакать по всему Нью-Йорку, на лету сбивать вертолеты, убежать и сражаться с ему подобными, устраивать массовые смертоубийства и прочее.

Секе Мутанты в большом городе

Вот мы и закончили с Алексом, но ни слова не сказали

Коротко о паркуре

Паркур – дисциплина, заключающаяся в быстром преодолении препятствий. Паркур был основан во Франции **Давидом Беллем** и **Себастьяном Фука**. Сочетает в себе особую философию, гимнастику, лёгкую атлетику, боевые искусства и билдеринг (лазание по стенам). Люди, занимающиеся паркуром, называются трейсерами. Паркуром также называют препятствия в конном спорте. Основные факторы, используемые трейсерами: сила и её правильное использование, умение быстрее других оказаться в определённой точке города. Девиз паркура – нет границ, есть лишь препятствия. Паркур – это философия жизни и передвижения в городе.



о Нью-Йорке. Город, реализованный в Prototype, будет словно брат-близнец настоящего современного Нью-Йорка. Кроме внешней схожести с реальным прототипом, обещают полную его интерактивность и живой, пусть и виртуальный, игровой мир. Нам позволят взаимодействовать с любыми объектами и предметами, взбираться на любые здания различными способами, прыгать по проезжающим автомобилям. В последнем случае крыши машин будут гнуться, издавая соответствующий звук; водители не поедут дальше, а остановятся и выйдут из автомобиля, крича вам вслед самые хорошие слова. Люди в Prototype не заскриптованы и не выполняют каких-то определенных действий: здесь все абсолютно живое, своеобразное. Люди, увидев мутанта, сразу же бросаются в панику и бегут сломя голову. Мутанты же несутся за ними,

снося и разбивая все на своем пути. При желании можно разрушить каждую улицу Нью-Йорка.

Взгляните на эти скриншоты: автомобили хаотически разбросаны по улицам; фонари, почтовые ящики, автоматы – все разрушено, кругом взрывы. Именно такой экшен нам обещает Prototype. Каждую секунду в игре будет происходить что-то запредельное, что-то совершенно неожиданное. Так что скучать нам не придется.

Все здания, дома, сооружения, автомобили, люди, мутанты прорисованы с тщанием и старанием: разработчики нигде ничего не упустили и не переборщили. Анимация мутантов, людей, и главного героя в частности, выглядит просто потрясающе! Каждый шаг, каждое движение, взмахи руками-клешнями, прыжки и передвижение по городу

оставляют незабываемые ощущения. Жестокие и кровавые убийства смотрятся изящно, в самые напряженные моменты камера подбирает лучшее расположение и автоматически включает режим slo-mo. Слетают головы, отрываются части тела, кровь льется ручьями... И на все это до невозможного приятно смотреть.

Невозможное возможно

Совершенно новая игра с уникальными особенностями появится меньше чем через год. «Новым словом в жанре» Prototype назвать нельзя, но игра по-настоящему поражает и удивляет своим отличием от повседневных шутеров. Среди многочисленных одноликих, «серых» проектов, Prototype – яркий, красочный, замечательный экшен, который обещает многое.

Dexter



МАФИЯ БЕССМЕРТНА!



Уже в продаже!

Спецвыпуск «Криминальные игры»

ШПИЛЬ!

World Cyber Games 2007



Национальная сборная Украины (WCG 2007):

Counter-Strike: A-Gaming (B1ad3, Starix, Strike, Weiss, хаос)

FIFA'07: NoAlMika, dignitas/Walkman.C-Club

WarCraft III: SK.HoT.C-Club, raC.Sonik

StarCraft: MYMJWhite-Ra

Не так давно закончились национальные финалы World Cyber Games 2007. Казалось бы, знаменательное и в некоем роде главное событие года для всех кибератлетов, но не для тех, кто получает квоты на Grand Final. Имена победителей всеукраинских отборочных игр на мировой чемпионат уже были названы, когда из-за проблем с документами организаторы сделали рокировку в дисциплине FIFA 07. Вместо Chudik'a, который немного опоздал с оформлением паспорта, в Сиэтл отправляют чемпиона Европы Walkman'a. Также неприятности с визой были и у варкрафтера Sonic'a, но там решили уже обойтись без рокировок, ведь чемпион Европы в этой дисциплине уже был на борту самолета и вместе с другими участниками 3 октября вылетел в Сиэтл отстаивать честь своей страны.

Разговоры вокруг да около жеребьевки, проведенной месяцем раньше, не умолкали до начала турнира. Все желающие делились своими прогнозами и рисовали свою картину развития событий. Безусловно, больше всего с группой повезло казасерам. Дебютное выступление лучшей на сегодняшний день украинской команды на киберсцене финальной части WCG сулило нам ра-

дужное будущее, ведь до этого надежда на успех в дисциплине CS 1.6 умирала в большинстве случаев еще в групповом этапе. А после такой жеребьевки ребята и вовсе обязаны были уверенно выходить из группы. На фоне команд участниц в нашей группе среди Швейцарии, Индии, Португалии и США достойно смотрелись только последние, да и то если брать во внимание, что в США уже все давно перешли на Counter-Strike:Source, у AG были все шансы выходить из группы на первом месте.

Куда меньше повезло виртуальным футболистам. NoAlMika попал в одну группу с легендарным русским фифаером NoA.Alex, опытным бельгийцем NoA.Yzw и румыном askjerre. Раньше Сергеем приходилось играть с этими игроками в онлайн-ладерах, а с Алексом он не единожды встречался на офлайн турнирах. Их последняя встреча на финале Про-серии НЛКИ завершилась победой нашего игрока. В общем, группа хоть и тяжелая, но и фифаер наш тоже не лыком шит. Немножко больше повезло dignitas/Walkman'u, но и его группу «легко проходной» назвать было трудно.

Нашему «стариковцу» группа тоже попала не подарок: MYMJWhite-Ra предстояло по-

бороться с корейцем Stork и титулованным российским крафтером Ex. Ну, а чемпиону Европы в дисциплине WarCraft III практически никто не мог мешать выйти из группы.

Время шло, с каждым днем главное киберспортивное событие года становилось все ближе. Ставки в основном делала на игры, в которых Украина не один год показывает себя с лучшей стороны (FIFA и War Craft). Все жили в предвкушении чего-то грандиозного, до того самого дня, когда все прогнозы отошли на второй план и сборная нашей страны вошла в игровую зону.

Counter-Strike

Первую игру в группе AG играли с индусами. Последние, как и предполагалось, ничего не могли противопоставить скиллу нашей команды, которая с разгромным счетом праздновала первую победу на турнире. После удачного старта A-Gaming с не менее разгромным счетом обыгрывают швейцарцев. Следующие в списке – команда из США eMazing-gaming. Эту игру киевляне умышленно проигрывают с расчетом выйти со второго места и попасть на более слабого противника в группе. Последний аккорд группового этапа – встреча с португальцами, кото-

рая, безусловно, должна была закончиться в пользу нашей команды.

Что и говорить, мы в 1/8 Counter-Strike, за всю историю украинского киберспорта ни одной команде не удалось перешагнуть эту черту. AG как никогда близко подошли историческому моменту – им нужно было лишь обыграть эстонских ребят из Synk. Тут-то наши казасеры и заставили поволноваться всю страну. Первая карта была проиграна [13–16], что поставило под вопрос успех нашей команды. Неужели опять ТОП 16? Неужели чудес не бывает? Ну, как там насчет чудес не знаю, но вот то, что AG – волевая команда с сильным характером – это имеет место быть! AG выигрывают вторую карту, а на 3-й окончательно расставляют точки над «i», обыграв Synk со счетом [16–01]. УРА, товарищи, УРА! Все аплодируют стоя, личный рекорд нашей страны в дисциплине Counter-Strike установлен! Годы тренировок не прошли зря! Украина в восьмерке лучших команд мира... Можно ли рассчитывать на большее, особенно если на пути к этому стоят финны Roccat?

Далеко не первый раз путь к успеху AG проходит именно через противостояние с фин-

скими командами, но, увы, статистика на их стороне. Roscat уверенно выигрывают первую карту [16–05] и, казалось бы, уже можно собирать вещи, но не тут-то было! AG тащат вторую карту и с минимальным счетом вырывают победу у финнов на решающей карте! После победы Roscat подают протест, мол, AG юзали дабл-дак, но судьи отказывают финнам в протесте – победа наша! Эмоции плещут через край! Они это сделали! Мы в полуфинале!

Полуфинал и первая игра с французами Emulate. Французы начинают за атаку, берут пистолетный раунд и счет первой половины игры [10–05]. Смена сторон, AG опять проигрывают пистолеты, и общий счет уже [15–05]. Все то, что AG сделало до этого, наверное, даже рядом не стоитazole той игры, которую парни показали при таком счете! Они берут девять раундов подряд. Счет [15–14], последняя игра, трое игроков AG проходят к точке А и не проверяют яму. Француз своего не упустил: он делает «минус три», и со счетом [16–14] победа за Emulate. Это был роковой момент для нашей команды, они сделали невозможное, и кто его знает, какова была бы судьба золотых медалей, если бы не этот раунд? Свою карту AG выигрывают [16–14] и опять проигрывают на нюке с разгромным счетом. Мы в лузерах, то есть максимум, на что мы можем рассчитывать – это бронза.

В игре за третье место A-Gaming со счетом [2–0] обыгрывают eMg, которым слили в групповом этапе. Что тут скажешь, 3 место WCG! РЕСПЕКТ ребятам! Вы удивили весь мир!

FIFA 07

Интрига в «группе смерти» «А» оставалась до последних минут матча! Свою первую игру Мика на равных отыграл с чемпионом России Алексом, но, увы, реализация моментов подкачала, и Сергей проиграл со счетом [3–5]. Следующую

игру со своим главным конкурентом на выход из группы NoAlYzw Мика выигрывает, и сложившаяся ситуация оставляет шансы на выход троим фаворитам. Всё должны решить две последние игры. По ходу игры Мика ведет 3–0 в игре с румыном и видит, что Алекс тоже выигрывает по ходу встречи 4–0. Безусловно, при таком раскладе он выходит из группы, но несколько минут меняют все. Мика пропускает 4 мяча и только на последней минуте сравнивает счет, тем самым, сохраняя все шансы на выход из группы, но, увы, Алекс пропускает 8(!) мячей. К сожалению, Сергей прекращает свою борьбу за медали еще в групповом этапе.

dignitas/Walkman в своей группе показал отличный результат, обыграв всех оппонентов, а последнюю игру слил бельгийцу Geenens, чтобы выйти из группы на втором месте. После чего Олег попал на американца KreeganBG и, явно недооценив противника, вылетел с турнира в 1/16 финала.

WarCraft III

Участь подобная dignitas/Walkman ждала и второго нашего чемпиона Европы – SK.NoT. Уверенно пройдя групповой этап, HoT обыграл mouz.Sase и... собственно, на этом его достижения в рамках WCG 2007 закончились. В 1/4 финала HoT не сумел выиграть решающую игру у MYM]Moon, ссылаясь на собственный нефарт и везение противника. 7–8 ме-

сто, это вовсе не тот результат, которого от него ждали.

StarCraft

Ну, и напоследок, конечно же, хотелось подсластить обзор достижениями всеми нами любимого крафтера MYM]White-Ra. Алексей показал блестящую игру в групповом этапе и, благодаря победе над сильнейшим корейским игроком stork (именно он выиграл WCG 2007), он до последнего момента сохранил шансы на выход из группы. Когда назначили дополнительные игры в связи с одинаковым количеством очков у фаворитов, White-Ra своего не упустил и, обыграв россиянина Ex, вышел из группы на втором месте. Да, возможно дальше Алексею немножко не повезло, и на финале WCG 2007 MYM]White-Ra занял 4 место, но это – результат!

Резюмируя Grand Final World Cyber Games 2007 в который раз хотелось бы подчеркнуть непредсказуемость компьютерных игр! Делая ставку на FIFA и Warcraft, мы наблюдаем совсем не тот результат, на который рассчитывали, и который могли бы продемонстрировать наши чемпионы. Ну а A-Gaming и MYM]White-Ra – просто красавчики! Да, возможно ребята не достигли абсолютной вершины, но удовольствие от их игр – равноценно золоту! GG! Мы гордимся вами!

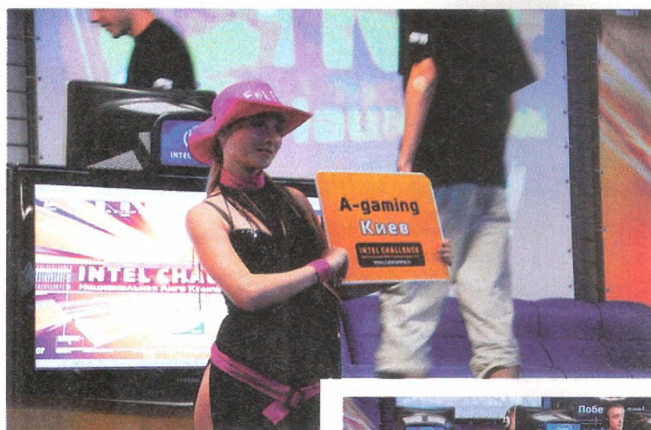
Виталий Полищук

Коммент MYM]White-Ra:

Не знаю можно ли назвать взятое 4-е место плохим результатом, тем более, если речь идет о самой старой киберспортивной игре, такой, которой является StarCraft. В первой своей игре я встретился с номером один корейского рейтинга – Сторкком. Я был настроен на игру, плюс применил наработанный тактику, которая, собственно, и принесла мне победу над этим игроком. В полуфинале проиграл китайскому прогеймеру из-за плохой разведки, после чего пропал весь настрой. Мне очень не понравилось судейство на этом WCG и то, что американцы заняли первое командное место – им это удалось только благодаря консольным дисциплинам (в одной из которых играли всего 4 геймера). Ни в одной из признанных миром PC игр у них нет медалей, и их первое место – это просто смешно. Также негативный отпечаток оставило то, что призы за четвертое место были такие же, как у всех тех, кто играл в четверть финале за 5–6–7–8 места. Помимо этого, мне пришлось делать работу нашего team lidera: простоять в очереди за формой несколько часов, получить талоны на питание игрокам, и после этого даже не услышать от нее элементарного спасибо... А в целом наша сборная показала более чем достойный результат на этом WCG, и я очень рад за нас всех!



НЛКИ C-S: больше чем просто финал



Уже несколько лет кряду финалы самых громких киберспортивных событий, проходящих в нашей стране, из целой армии казсеров сводят вместе лишь две команды. Противостояние киевской A-Gaming и харьковских ребят из Pro100 уже давно вышло за рамки обычной игры. Титулованные соперники всегда радовали нас отличной игрой, и открытым оставался лишь один вопрос: «Кто кого на этот раз?». Полуфиналы ПРО-серии «Национальной Лиги Компьютерных Игр Intel Challenge» в очередной раз назвал имена казсеров, которым предстоит сразиться за звание чемпиона первого сезона. Безусловно, это должна была быть игра года.

Большинство киберспортивных экспертов делали свою ставку на киевлян. Свежий триумф над «простаками» (как называют членов команды Pro100) в рамках национального финала WCG и бронзовые медали чемпионата мира красноречиво говорили о кондиции команды. Единственное, что могло помешать A-Gaming'ам в предстоящей борьбе за первенство НЛКИ, это решение Николая «Weiss'a» — одного из старейших и ведущих игроков A-Gaming — покинуть



киберспорт. Последнее Weiss озвучил после чемпионата мира, а о том, сможет ли новый игрок AG Тарас «craftik» влиться в команду за столь короткий срок, можно было лишь предполагать.

Что же касается Pro100, финал Национальной лиги для них был последним матчем. Сколько бы горечи не было в этих словах, но Pro100 официально закончили свои выступления на украинской киберспортивной арене. К сожалению, киберспорт в нашей стране еще не достиг того уровня, который необходим командам для постоянного роста. Из-за этого не так давно команду покинули Зевс и Эдвард, пополнив ряды Virtus.pro, а следом за ним Кане, КЕКС и frost переезжают жить в Нижний Новгород, где им обещают все то, чего ребятам не смогла дать родина.

Pro100 давно не играли вместе и в качестве микса для AG, которые приехали с титулом серебряных призеров мира, должны были стать легким



противником. В интервью, которое обе команды давали перед матчем, казсеры в один голос говорили о сложности противника и о принципиальности этого поединка, ведь под тэгом ПРОСТО они встречаются в последний раз! Каждый из них верил в свою победу, ведь знал, что без этого за комп можно и не садиться.

pro100 11:16 A-Gaming @ train

Финал проходил по системе Best of 5 — до трех побед. A-Gaming уверенно начали первую игру на трейне за атаку, практически не оставляя шансов Pro100, которым удалось взять лишь несколько раундов. Смена сторон, и Pro100 начинают отыгрываться — они берут раунд за раундом; но киевлянам удается переломить ход поединка и взять волевыми 4 раунда.

pro100 12:16 A-Gaming @ inferno

Вторая карта — инферно. Как и на трейне, A-Gaming уве-

ренно начинают первую половину игры, после смены сторон Pro100 вновь пытаются отыгрываться, но победа уже во второй раз ускользает из их рук.

pro100 02:16 A-Gaming @ nuke

Третья карта — нук. Киевляне почувствовали вкус победы, и остановить их было просто нереально. 13:2 счет первой половины игры, смена сторон, и AG берут три сухих раунда. Закономерная победа, и чемпион в последней номинации ПРО серии «Национальной Лиги Компьютерных Игр Intel Challenge» назван!

- 1 место — **A-gaming** (Киев) 13500 грн.
- 2 место — **pro100** (Харьков) 5500 грн.
- 3 место — **Explosive** (Киев) 3500 грн.
- 4 место — **xb** (Донецк-Днепропетровск) 1500 грн.
- 5–8 место — **Je** (Севастополь) 250 грн.
- 5–8 место — **state21** (Харьков) 250 грн.
- 5–8 место — **moralezz** (Донецк) 250 грн.
- 5–8 место — **DTS** (Донецк) 250 грн.

Виталий Полищук

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА «ШПИЛЬ!» 2006–2007!

Спецвыпуски



Чтобы подписаться:

- Отметьте те журналы, которые хотите приобрести, подсчитайте общую сумму – внесите ее в графу «Общая стоимость выбранных журналов».
- Перечислите получившуюся сумму на расчетный счет:
000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
- Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
- Если есть вопросы, звоните: (044) 390-7750(51)

Твой «ШПИЛЬ!»

Общая стоимость выбранных журналов _____

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Для приобретения номеров за прошлые месяцы, обязательно перезвоните, чтобы уточнить наличие необходимых вам журналов.

БЕСПРЕРЫВНАЯ ПОДПИСКА НА 2008 ГОД ОТКРЫТА!

Правила оформления подписки на журналы «Шпиль!» через редакцию:

Обратите внимание, что вам необходимо заполнить два бланка: первый – квитанцию на оплату (и оплатить ее), второй – доставочную карточку (и отправить ее нам в редакцию по почте)!

- ☐ Выберите издания, которые хотите получать.
- ☐ Отметьте их в «Счете № 555» и напишите их названия в «Доставочной карточке».
- ☐ Заполните строку: «Всего к оплате» – справа от надписи числом, а в поле ниже – буквами (например, «65 грн 04 коп», а ниже – «шестьдесят пять грн. четыре коп.». Если вы выбрали несколько изданий, то просуммируйте цены подписки и впишите общую сумму.
- ☐ Оплатите необходимую сумму из счета № 555, внося в строку «Платательщик» свои фамилию, имя и отчество или наименование организации.
- ☐ Оплату проводить следующим образом:
физические лица – в любом банке Украины,
юридические лица – по безналичному расчету (все необходимые документы будут высланы).
Для получения именного счета, перезвоните, пожалуйста, Малышевой С.С. по приведенным ниже телефонам.
- ☐ Для получения журнала, заполните лист доставки журнала и пришлите его в редакцию:
по адресу: ИД «Комиздат» (Малышевой Светлане Станиславовне), ул. Фрунзе, 40, г. Киев, 04080
по факсу: (044) 390-77-50, 390-77-51,
по электронной почте: podpiska@comizdat.com
- ☐ Стоимость подписки на год:
«Шпиль!» – 65,04 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! С диском DVD» – 115,68 грн. (доставка включена в стоимость подписки)
«Шпиль! Спецвыпуск» – 73,02 грн. (доставка включена в стоимость подписки)

По всем вопросам по подписке и приобретению ретрономеров обращаться к менеджеру по подписке Малышевой С.С.:

(044) 390-77-50, 390-77-51, (067) 446-75-66

Гарантированная доставка журнала происходит в именном конверте по всем регионам Украины.

Редакционная годовая подписка возможна с любого месяца (например, с ноября 2007 года по октябрь 2008 года)

000 «Декабрь»

04080, Украина, г. Киев, ул. Фрунзе, 40
Р/с 26007103801 в АКБ «Интеграл» в г. Киеве
МФО 320735 код ОКПО 30262819

Счет №555

от «1» октября 2007 г.

Платательщик: _____

Издание	Начало подписки	Окончание подписки	Количество комплектов	Сумма, грн.
Шпиль!	Январь 2008	Декабрь 2008	1	65.04
Шпиль! С диском			1	115.68
Шпиль! Спецвыпуск			1	73.02
			Всего к оплате:	

Всего к оплате: _____ грн. _____ коп. (без НДС*)

* НДС на отечественные периодические издания не начисляется

Внимание: счет действителен до 15.12.07.

Менеджер по подписке

С.С. Малышева

Лист доставки №555

Платательщик: _____

Издание _____ Кол. комплект.: _____

Подписной период:	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Получатель (Наименование организации/ФИО) _____

ФИО контактного лица _____

Адрес доставки: _____

Индекс _____

Область _____

Район _____

Город _____

Улица _____

Дом _____

оф./кв. _____

Корп. _____

Тел. _____

Моб. тел. _____

Факс _____

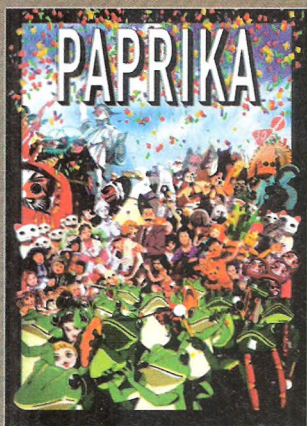
E-Mail _____

www _____



Паприка – приправа для снов

Тебе не кажется что сны и Интернет похожи – они оба отдушину для усталого разума



«Паприка» – это однозначное аниме для взрослых, но не потому, что здесь есть чуть-чуть «обнаженки», а из-за того, что пусть ребенку лента и покажется яркой и интересной, но для восприятия сюжета он будет не готов. Сюжет «Паприки» действительно не прост, он скорее сложный, затрагивающий такие философские вопросы как «Что такое реальность?» и «Как реальность отличить от сна или другой реальности?». Но не бойтесь, это не головоломное и не гиперинтеллектуальное аниме типа «Невинности». «Паприка», скорее, дико веселый и слегка сумасбродный сон, который все никак не может закончиться. Ведь только во сне можно увидеть парад танцующей бытовой техники: холодильников, тостеров и зонтиков. Но это всего лишь декорация, на фоне которой разыгрываются трагические роли главных героев. А вот и они...

Токито – мужчина, высокий и страдающий ожирением, очень много ест. Этот «ребенок в теле гения» и правда воспринимает мир как ребенок, потому что все интересно, но при этом является гениальным разработчиком тайного продукта исследовательского института – «DC Mini». Его разра-

ботка – это тонкий обод, который легко одевается на голову «пациента» и позволяет ученым проникать в чужие сны и изменять их. Можно предположить, что DC – дань мастеру жанра «хоррор» Стивену Кингу, который однажды написал фантастическую книгу Dream Catcher – «Ловец Снов».

Ацукко Чибэ – женщина, научный сотрудник исследовательского института. Неэмоциональная, немного холодная, строго одета, со строгой прической. В критических ситуациях может вести себя как настоящий детектив.

Паприка – молодая девушка, которая ведет себя как подросток, веселая и беззаботная, работает психологическим доктором для людей с нервными расстройствами. Помогает им переживать странные сны с помощью DC-mini, записывает их на видео, а потом разбирает вместе с клиентом.

Капитан Канакаба – капитан полиции, пациент Паприки. Он не любит кино и страдает из-за последнего нераскрытого им убийства, подростковых нереализованных мечтаний, а также странных снов на этой почве. Благодаря сеансам совместного пережи-

вания снов Канакаба в итоге излечивается.

Шима – веселый низкорослый старичок – профессор, отличается жизнерадостным нравом и рвением к работе, который контролирует разработку DC Mini.

Председатель – безногий председатель института преклонного возраста с бесстрастным лицом выдавшего жизнь человека. Его конек – появиться неожиданно для всех, и произнести философскую фразу.

Осанай – молодой парень, помощник председателя. Также помогает в разработке DC Mini, и напропалую флиртует с Чибой.

Главных героев потрясает новость: украдены недоработанные экземпляры DC Mini. Все в панике, ищут виновника. Подозревают одного из сотрудников Химуру, который давно не появлялся в офисе. Председатель на это говорит сакраментальную фразу: «За ошибками всегда стоят тщеславие и небрежность». Несколько человек во главе с начальством сходят с ума, причем из-за того, что их сознание погружают в шизофренический сон, от которого они не могут проснуться.



ся. Впоследствии оказывается что Химура – не маньяк, а сам стал жертвой (хотя перед этим обследование его квартиры показало совсем обратное). Проницательная Чибэ начинает морально давить на Токи-то – как на главного разработчика, которого подозревать надо первым. Но это только начало. В ходе фильма реальность и сны постоянно переплетаются, Паприка помогает ловить в снах врагов, или бодро от них убегать. В итоге происходит вообще полная подмена реальности – реальность снов вторгается в нашу действительность и зомбирует людей. В реальности сновидения главные персонажи, почти все кроме Канакабы, меняют свой облик на «истинный»: черное становится белым, красивое – уродливым, беспомощное – жестоким. И решить



проблемы подмены реальности может только жизнерадостная Паприка умело манипулирующая своим образом в сновидениях.

Сюжет Паприки основан на одноименной новелле Ясуки Цуи, написанной в 1993 году, за экранизацию взялся Сатоси Кон и не менее известная студия Madhouse. Многие говорят, что Паприка идентична другим аниме Сатоси Кона: «Идеальной синеве» и «Агенту паранойи». Конечно – стиль, графика, легкость повествования и те самые странные темы, которые характеризуют творчество Кона здесь в наличии. Народ не перестает удивляться, как он не устанет выуживать из одних и тех же тем все новые и новые стимулы для творчества. Удивительно, что с 1998 года режиссер



практически не изменял не себе ни зрителю, кому-то его аниме нравятся, а кому-то нет. Но то, что они кардинально отличаются от массовых штамповок – это да, радует взгляд, и, по крайней мере, заставляют зрителя еще часок – два после просмотра поразмышлять над смыслом своего бытия, психологии, нано-технологий и прочих не менее интересных тем.

Токи-то мечтал об одном – получить возможность поделиться красивым сном с другим человеком, увидеть сон друга. Основываясь на механизме аппарата томографии, он додумался до DC Mini. И хотя, как утверждает председатель института, «наука это мусор по сравнению с глубинами сна», не все так просто. Ведь именно наука порождает



этот гениальный аппарат. «Научная фантастика!», – скажут многие из вас. А я отвечу на полном серьезе: один мой старый друг по своему образованию и работе занимался рентгеновскими аппаратами, и когда в разговоре мы пришли к вопросу о своих мечтах, он сказал, что хочет сделать аппарат с помощью которого сны человека можно будет выводить на монитор, таким образом лечить психически больных людей. Причем мотивировал он это довольно серьезно – принципами, заложенными в основе работы рентгена и импульсами человеческого мозга. Так что фантастика не так далеко от нас, как кажется. Стоит только повнимательней приглядеться к нашей реальности.

Happynews

ПОНРАВИЛАСЬ ЗАСТАВКА?



<http://mnews.hiton.mobi>



ЗАКАЧИВАЙ БЕСПЛАТНО

На нашем диске!



- Soldner-X
- The Witcher

• Итальянский фильм по мотивам Mafia: The City of Lost-Heaven

Обновления

- AoE 3 (2 обновления)
- C&C Gold Patch
- Outfront2 v.1.33.4
- WoW (4 обновления)
- Восточный фронт. Крах Ананбере

Бонус

- Mafia: The City of Lost-Heaven – демонстрационная версия игры
- Модификации к «Мафии»
- Обои на рабочий стол

Программное обеспечение

- Полный набор ПО на каждый день от журнала PC World

Игры - полные версии

- N_v14

Игры - демонстрационные версии

- Call of Duty 4
- Clive Backer's Jericho
- FEAR Perseus Mandate
- SEGA Rally Revo
- Settlers VI

Видеоролики

- Beowulf
- Fury
- Galactic Assault
- Gears of War
- GTA IV
- Kart Rider
- Painkiller Overdose
- Sacred 2 Fallen Angel
- SEGA Rally Revo
- Sim City

Скоро!

Вы думаете, хорошие игры закончились, и после того, как вы прочитаете этот журнал, вам будет буквально нечем себя занять долгими вечерами? Не надейтесь! Мы знаем, что в ближайшее время выйдет еще немало хитов, и с каждым из них мы познакомим вас поближе.

Только на ближайший номер мы подготовили для вас несколько мега-сюрпризов! И это если не считать массы действительно стоящих внимания игр. Купив следующий номер журнала «Шпиль!», вы сможете прочитать о таких играх как Sega Rally, Settlers 6, Juiced 2, 7.62, «Как достать соседа 3: В офисе» и Moto GP. Кроме этого вы узнаете о том, чем новым нас порадовали разработчики, выпустившие дополнение для самого навороченного ММОПГ-проекта на территории СНГ – «Сфера». К сожалению, эта игра не завоевала такой грандиозной популярности как, например, похожие Lineage II или Guild Wars. Но и «Линейка», и «Гилды» вышли в Корею с прицелом на США и Китай, откуда к онлайн-серверам коннектится, пожалуй, до 90% всех поклонников ММОПГ.

В следующем же номере вы узнаете все о Call of Duty 4. Предыдущие 3 игры этой серии порвали любителей в клочья: столько эмоций по новому «многосерийному» проекту мы не видели давно! А вот станет ли четвертая игра такой же бомбовой? Скоро узнаете!

Да, а на сладкое (кроме, как мы уже говорили, мега-сюрпризов) – история происхождения сериала Hitman в рубрике «Великие Древние».

Это будет уже скоро. Потерпите месяцок. Мы уже торопимся выпустить 12-й номер, подводящий черту этому году и еще много чему.

Журнал «Шпиль!»



уяви надзвичайну гармонію

Природа. Її гармонія вражає. Її досконалість притягує погляд та створює відчуття особливого комфорту. Відчуй надзвичайну гармонію природи у вишуканих ергономічних моніторах від **Samsung**.

Стильний дизайн моніторів **Samsung 971P** та **Samsung 961BF** викликає захоплення, а їх унікальна ергономіка забезпечує надзвичайний комфорт в роботі. Динамічний контраст **4000:1** монітора **Samsung 971P** робить зображення ще більш насиченим та живим, а швидкість реакції матриці монітора **Samsung 961BF**, що дорівнює **2 мс**, дозволяє поринути у нову реальність. Глянцеве покриття надає додаткової чіткості та точності зображення. Немає сумнівів – кожен із цих моніторів гідний стати помічником на роботі чи вдома.



SyncMaster
971P



SyncMaster
961BF